Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

# GRY KOMPUTEROWE

NR 12/2005

**6,50** W TYM 7% VAT

## 3 PEŁNE GRY

HIT! WW I BATTLEFIELDS

KURCZĘ PIECZONE 2

WORLD WAR III: FAT





## 3 PEŁNE WERSJE

GRA # 1

### WW I BATTLEFIELDS

ŚWIETNY RTS W REALIACH I WOJNY ŚWIATOWEJ



GRA # 2

### KURCZĘ PIECZONE 2

KONTYNUACJA POLSKIEJ, KULTOWEJ STRZELANKI. DRŻYJCIE WSZYSTKIE KURCZAKI!



GRA # 3

### WORLD WAR III: THE FIGHT AGAINST TERRORISM

OSTRY SHOOTER FPP. DORWIJ WSZYSTKICH TERRORYSTÓW






JEST PO PROSTU WIELKA! POZYCJA OBOWIĄZKOWA

## BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

LEPSZA, ŁADNIEJSZA I BARDZIEJ GRYWALNA OD POPRZEDNICZKI

## PLUS!

POZOSTAŁE RECENZJE ■ FIFA 06 ■ QUAKE 4 ■ BET ON SOLDIER ■ TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006 ■ BLITZKRIEG 2 ■ THE SIMS 2: NOCNE ŻYCIE ■ STREET RACING SYNDICATE ■ WORMS 4: TOTALNA ROZWAŁKA ORAZ NOWOŚCI ■ X3: REUNION ■ WARHAMMER: MARK OF CHAOS ■ TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND ■ SEVEN KINGDOMS: CONQUEST ■ TITAN QUEST ■ GENE TROOPERS

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044
9 771230 904055 08

# WWW.FAJNY.PL ZAPRASZA



- Unreal Tournament 2004 (DVD) – 49,90
- Total Overdose (PL) – 99,90
- Helikopter w Ogniu + Team Sabre (PL) – 39,90
- Star Wars Jedi Knight Jedi Academy – 49,90
- F.E.A.R. (PL) – 99,90
- Boiling Point (PL) – 99,00

## UŁAŃSKA FANTAZJA

- Splinter Cell (PL) – 19,90
- Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) – 99,90
- Thief Deadly Shadows (DVD) – 59,90
- Prince of Persia: Warrior Within (PL) – 79,00
- Manhunt – 49,90
- Freedom Fighters – 29,90
- Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) – 49,90
- Unreal II The Awakening – 49,90

## TWARDZIELE

## SYMULACJE

- Flanker 2.5 – 19,90
- Luftwaffe Commander – 19,90
- Destroyer Command – 19,90
- Fair Strike (PL) – 99,90
- T72 Balkans on Fire (Bałkany w ogniu) – 99,00



- Gothic: Noc Kruka (PL) – 59,00
- Gothic 2 (PL) – 59,00
- Sacred Podziemia (PL) – 69,90
- Metalheart: Replicants Rampage (PL) – 99,00
- Dungeon Siege II (PL) – 129,90
- Sacred Plus (PL) – 49,90
- Bard's Tale Opowieści Barda (PL) (DVD) – 89,90

## PROBLEMY RASOWE - ELFY, KRASNOLUDY I NIZIOŁKI

- Demon Stone (PL) – 99,90
- Fifa 06 (PL, komentują: W.Szaranowicz I D.Szpakowski) – 139,90
- Sims 2 Nocne Życie (PL) – 79,90
- Fahrenheit (PL) – 59,00

## HITY

## FAJNE



- Black & White 2 (PL) (DVD) – 139,00
- Myst V Koniec Wieków (PL) (DVD) – 99,90
- Dead Man`s Hand – 49,90
- Chris Sawyers Locomotion – 49,90
- Flatout – 79,90
- Driver 3 (PL) – 49,90

- Settlers: Dziedzictwo Królów Misje Dodatkowe (PL) – 59,90
- Blitzkrieg 2 (PL) – 99,90
- Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault (PL) – 59,90
- Earth 2160 (PL) – 29,95
- Rome: Total War - Barbarian Invasion (PL) – 69,90
- Worms 4 Totalna Rozwałka (PL) – 99,90
- Codename Panzers: Faza Druga (PL) – 99,90

## KNUJ, PLANUJ, PODBIJAJ

## OFERTA LAST MINUTE: WYBIERZ WAKACJE W STAROŻYTNOŚCI



- Faraon (PL) – 19,90
- Zeus Pan Olimpu (PL) – 19,90
- Tin Soldiers: Aleksander Wielki (PL) – 19,90
- Tin Soldiers: Juliusz Cezar (PL) – 19,90

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

## DŹWIĘKI, FILMY, DŹWIĘKI...




**Magix Hip Hop Maker** – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

**Magix techno maker** – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

**Magix Music Maker 2003** – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć
- miksuj płyty audio
- dodawaj sekwencje video
- zaprezentuj się online
- rozsyłaj mailem do znajomych.

## KIEROWNICE I PADY PC



**Saitek P120** – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

**Saitek P880** – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

**Kierownica Saitek R220** – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Air Strike 3D . . . 19,90
Battlefield 1942. . . 49,90
Battle Mages (PL) . . . 59,00
Bowling (kręgle) . . . 19,90
Blitzkrieg Pomruk Zagłady (PL) 69,90
Call of Duty Delux Edition (PL) . 99,00
Call of Duty (PL) . . . 69,00
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (PL) . . . 19,90
Comanche 4 (PL). . . 19,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) . 29,90
D-Day (PL) . . . 69,00
Dungeon Siege (PL). . . 49,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) . . . 99,00
Disciples II:Bunt Elfów (PL) . . . 19,90
Etherlords II (PL) . . . 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) . . . 19,90
Fifa 2005 . . . 139,00
Far Cry (PL) . . . 49,00
Fair Strike (PL) . . . 69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL). . . 49,00
Football Manager 2005 (PL). . . 99,90
Full Spectrum Warrior (PL). . . 99,90
Future Cop L.A.P.D . . . 19,90
Gothic 2 . . . 59,90
Ground Control II (PL) . . . 59,90
Gry karciane 1 . . . 25,00
Gry Karciane 1&2 . . . 39,00
Gry Karciane 2 . . . 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) . . . 19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic. . . 49,90
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu . . . 49,90
Heart of Iron 2 (PL). . . 99,00
Heroes of Might & Magic III Gold (PL). . . 19,90
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL) . . . 69,90
Jazz jack rabbit. . . 29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL) . . . 99,90
Kapitan Pazur (PL) . . . 29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL). . . 69,90
Kult Heretic Kingdoms (PL) . . . 59,00
Madden NFL 99. . . 19,90
Men of Valor (PL). . . 129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku (DVD) . . . 139,00
Medieval Lords (PL). . . 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL). . . 99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL). . . 79,00
Monopoly Tycoon. . . 29,90
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL) . . . 59,90
Need for Speed Underground 2139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) . . . 129,00
Nuclear Strike. . . 19,90
Playboy the Mansion (PL). . . 99,00
Pluton (PL) . . . 9,90
Polanie II (PL). . . 24,90
Pool Paradise . . . 39,00
Pop Life (PL). . . 49,90
Port Royale 2 (PL) . . . 39,00
Pinbale i gry zręcznościowe . . . 25,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)... 49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD). 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Project Snowblind (PL) (DVD). . 99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD . . . 42,90
RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja (PL) . . . 59,90
Rome Total War (PL) . . . 99,00
Runaway a Road to Adventure . 24,90
Unreal II - The Awakening . . . 49,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) 59,00
Settlers IV (PL) . . . 53,90
Settlers 5 Dziedzictwo Królów (PL). . . 99,00
Schizm II Kameleon . . . 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) . . . 42,90
Shadow Ops Red Mercury. . . 79,90
Sims 2 (PL). . . 139,00
Sims Balanga (PL) . . . 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) . . . 134,90
Sims zwierzaki (PL) . . . 74,90
Sims Gwiazda . . . 79,00
Sims wakacje (PL). . . 59,00
Sims Deluxe (PL). . . 79,00
Sim City 4 (PL) . . . 49,90
7 Sins (PL) . . . 69,90
Silent Storm + Sentinels (PL) . . 59,90
Soldier of Fortune II Gold. . . 49,00
Soldiers: Ludzie Honoru (PL) . . . 49,90
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords 159,00
SWAT 4 (PL) . . . 99,90
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL) 69,90
Taxi driver . . . 27,90
The I of the Dragon (PL) . . . 39,90
Tony Hawk Underground (PL) . . 99,90
TOCA 2. . . 49,90
True Crime . . . 49,00
Warcaby . . . 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne . . . 99,00
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD). . . 159,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL) . . . 99,90
V-Rally 3. . . 49,90
Zoo Tycoon 2 (PL) . . . 99,00

**OFERTA SPECJALNA:**
Big Mutha Truckers (PL) . . . 19,90
Afrika Korps (PL). . . 19,90
Dino Island (PL). . . 19,90
Port Royale (PL) . . . 19,90
RC Cars (PL). . . 19,90
World War I Battlefields (PL). . . 19,90

Defender of the Crown(PL) . . . 9,90
Opsys PL . . . 9,90
Chariots of War (PL). . . 19,00
Crime Cities. . . 19,90
Casanova (PL) . . . 19,90
Cold Zero (PL) . . . 19,90
Combat Mission Gold (PL). . . 19,90
Desperados . . . 19,90
Destroyer Command (PL) . . . 19,90
Dethkarz . . . 19,90
Flanker 2.5. . . 19,90
G.I. Combat . . . 19,90
Ghost Recon (PL) . . . 19,90
Icewind Dale II. . . 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 . . . 19,90
RIM - wojna o planetę PL . . . 19,90
Panzer General III: Scorched Earth . . . 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars . . . 19,90
Silent Hunter II (PL) . . . 19,90
Splinter Cell (PL) . . . 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL). . . 9,90
Waterloo: Napoleon's Last Battle19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind19,90
Traffic Giant Gold (PL) . . . 19,90

Ambient dub. . . 19,90
Dance . . . 19,90
Future wave . . . 19,90
Hard house electro . . . 19,90
Klimatyczne brzmienia . . . 19,90
Techno power. . . 19,90
Hip hop 1. . . 19,90
Hip hop 2. . . 19,90
Hip hop 1&2 . . . 19,90
Hip hop 3. . . 19,90
Minimal techno trance . . . 19,90
Music party system 1 . . . 19,90
Music party system 2 . . . 19,90
Midi power. . . 19,90

EXE
GALAKTYKA EXE

## NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

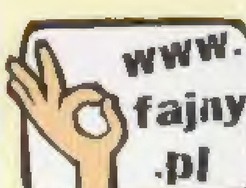
## JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

**DZWOŃ:** od godz. 8.00 do 16.00 - (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 - (071) 3110358, 0601 732888

**FAKSUJ:** (071) 3537010

**INTERNET:** www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

**BIURO HANDLOWE** sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.




NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

# PEŁNE WERSJE


WW I BATTLEFIELDS



KURCZĘ PIECZONE 2


WORLD WAR III: THE FIGHT AGAINST TERRORISM




## WITAMY!

Cześć!

Nastał czas zimowej kanikuły, szykuje się przedświąteczny wysyp gier. Wbrew ogólnemu biadoleniu, powielanemu niestety przez wielu redaktorów pism komputerowych, że gry są wtórne i brak w nich nowych pomysłów, a ewolucja następuje jedynie w sferze oprawy graficznej, zauważamy, że pojawiło się kilka nowych pozycji. Czas nieubłaganie pędzi naprzód i oto przed Wami ostatnie wydanie GIER KOMPUTEROWYCH A.D. 2005. Ale na życzenia noworoczne jest jeszcze zbyt wcześnie, bo kolejny numer (oznaczony już 1/2006) ukaże się jeszcze w tym roku kalendarzowym, więc teraz życzymy Wam fantastycznych prezentów na Mikołajki. Ostatni numer zawsze skłania do przemyśleń. Ostatnie lata XX wieku dały światu wynalazek, który radykalnie zmienił rynek branży rozrywkowej. Do akcji wkroczyły komputery i konsole do gier wideo, które zawładnęły umysłami większości młodego pokolenia niemalże na całym świecie. Tego nie przewidzieli nawet pisarze s-f, których książki najstarsi członkowie redakcji czytali ze sto lat temu... wtedy to zachód myślał, że Polska leży w Rosji i po ulicach Warszawy biegają białe niedźwiedzie.

Taaak. Jesień... zima... opustoszały nadmorskie plaże, na Giewnot (chwilowo) można wejść bez stania w kolejce. Słonko coraz krócej gości na naszym nieboskłonie, to nieomylne znaki, że... dzwonek w szkole oznacza dla większości z nas rozpoczęcie okresu wytężonej pracy, sprawdzianów i klasówek. Nie chcemy się powtarzać, ale... zaczęło się. Wysyp gier komputerowych osiągnie niedługo apogeum. A za oknem deszcz i słota... **Redakcja (HOT)**

P.S. Wstępniak bez sensu? Racja. To po prostu kompliacja najlepszych kawałków (REPLAY) naszego Naczelnego. CDN

## PEŁNE WERSJE



## RECENZJE



## REDAKCJA

**GRY KOMPUTEROWE,**
**NR 12/2005, EDYCJA CD**
**ISSN 1230-9044, INDEX 324329**

**WYDAWCA**
CGS, 04-212 WARSZAWA,
UL. GORZELNICZA 7
TEL. (22) 610-21-43
(GODZ. 9,00-16,30),
FAX (22) 610-21-43,
E-MAIL: CGS@CGS.COM.PL;
WWW: WWW.CGS.COM.PL

**REDAKCJA**
MAREK SUCHOCKI
- RED. NACZELNY
DARIUSZ KAZIK
- Z-CA RED. NACZ.,
MARCIN JAŚKACZEK
- RED. PROWADZĄCY

**REKLAMA I MARKETING**
PRZEMYSŁAW GORĄCY,
E-MAIL:
PGORACY@CGS.COM.PL

**WSPÓŁPRACA**
SEBASTIAN SZCZEPANIAK,
AREK KOWALCZYK,
JACEK PIETRUSZCZAK

**REKLAMACJE PŁYT CD**
PROSIMY PRZESYŁAĆ NA
ADRES: JASIO@CGS.COM.PL



COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo
publishing house

POLSKA WERSJA

# WORLD WAR I BATTLEFIELDS

Pośród wszystkich gatunków gier komputerowych, strategie czasu rzeczywistego zajmują szczególne miejsce i są ulubionym typem gier dla niezliczonych rzesz graczy. Świadomi olbrzymiej popularności jaką cieszą się RTS-y postanowiliśmy w tym miesiącu oddać w Wasze ręce "WW I Battlefields". Doskonałą pozycję, w której zawarte są wszystkie elementy dobrej gry strategicznej.

## INFO

**Typ gry:** Strategiczna

**Wersja językowa:** Polska

**Wymagania:** PIII 500MHz, 256MB RAM, karta graficzna 16MB, Win 98/2000/Me/XP




## TŁO HISTORYCZNE

28 czerwca 1914 roku serbski terrorysta dokonuje zamachu na arcyksięcia Franciszka Ferdynanda. Wydarzenie to wywołuje konflikt pomiędzy Austro-Węgrami i Serbią. Po interwencji Rosji sytuacja zaostrza się jeszcze bardziej. Kolejne kraje rozpoczynają działania zbrojne; Niemcy, Francja, Anglia... Swoisty efekt domina pogrąża w starciach także inne państwa, dając początek pierwszemu wielonarodościowemu konfliktowi, znanemu jako I Wojna Światowa.

To właśnie kampanie zbrojne, oraz bitwy prowadzone przez głównych uczestników I Wojny Światowej stały się tłem dla gry WW I Battlefields.

## EKRAN GRY

- **1 – Ilość zgromadzonych surowców**
- **2 – Liczba ludności**
- **3 – Wskaźnik energii**
- **4 – Panel kontrolny budynków/jednostek (zawiera opcje budowy, ataku lub rozkazów)**
- **5 – Opcje pomocnicze (kolejno od lewej: cele misji, doradca ekonomiczny, doradca wojskowy, pomoc, menu gry, ukrywanie mini-mapy)**
- **6 – Mini-mapa**





## JAK GRAĆ?

Ogólnie rzecz biorąc sposób prowadzenia rozgrywki podobny jest do tego, który znamy z takich gier jak Age of Empires, czy

American Conquest. Dysponujemy tu szerokim asortymentem budynków, zarówno cywilnych jak i wojskowych, których wybudowanie umożliwia rozwój ekonomiczny, oraz militarny. Oczywiście aby móc budować, ulepszać, czy trenować (lub produkować) jednostki, musimy dysponować odpowiednią ilością surowców potrzebnych na ten cel.



Aby nasz rozwój przebiegał szybko i sprawnie, musimy przede wszystkim zadbać o to, by surowce dostarczane były regularnie i w odpowiedniej ilości. Dlatego też, w początkowej fazie gry nie należy oszczędzać na stawianiu struktur dostarczających złota, materiałów budowlanych, żywności, oraz paliwa.



Dzięki temu stać nas będzie na budowę infrastruktóry, będącej kołem napędowym potężnej machiny wojennej.



## EKONOMIA

Oczywiście dziedzina ta odgrywa olbrzymią rolę w przebiegu rozgrywki, oraz w powodzeniu misji. Pośrednio wpływa na ilość i jakość posiadanych przez nas jednostek.

W grze istnieje 5 rodzajów surowców i są to: złoto, żywność, drewno, żelazo, oraz ropa. Surowce te są niezbędne do wznoszenia budynków, tworzenia jednostek, odkryć naukowych, utrzymania armii a także napędzania jednostek zmechanizowanych.

Surowce gromadzimy za pośrednictwem odpowiednich kopalni, tartaków i szybów naftowych. Poza tym musimy zaopatrzyć budynki w energię. Elektryczność znacznie przyspiesza tempo tworzenia jednostek.



## STRONY KONFLIKTU I ICH ARMIE

W WW I Battlefields możemy objąć dowództwo nad armią każdego z pięciu mocarstw: Rosji, Angli, Francji, Niemiec, lub Austri. Każde z tych państw dysponuje szeregiem jednostek (w sumie jest 30 typów jednostek). Z kolei każda z nich posiada swoje zalety, oraz wady, a także zadania, w których sprawdza się najlepiej i zagrożenia, na które podatna jest w czasie bitwy.

Większość jednostek każdej nacji jest do siebie podobna, jednak istnieją takie, które dostępne są jedynie dla danego kraju. Mimo to, nie ma tu jednostki wyraźnie górującej nad pozostałymi, a powodzenie w walce zależy przede wszystkim od obranej taktyki, oraz sytuacji w grze.

## STEROWANIE W GRZE

(Najważniejsze skróty)

- ~ - Info na temat stanu zdrowia jednostki
- F5 - Szybki zapis
- F6 - Szybkie wczytanie
- A - Wybór wszystkich jednostek na ekranie
- CTRL + A - Wybór wszystkich jednostek na mapie
- SPACJA - Centruje widok ekranu na wybranej jednostce lub budynku
- F2 - Wł./wył. przezroczystości budynków
- DELETE - Niszczy wybrany budynek lub jednostkę
- ESC - Menu gry
- PAUSE - Wł./Wył. pauzy
- +/- - Zmniejszenie/ zwiększenie tempa rozgrywki
- T - Wyładuj transport
- F - ostrzał
- H - Walka wręcz
- G - Walka wręcz i granaty
- J - Autoatak
- D - Zostań na miejscu (obrona)



## RODZAJE GRY

Gracz ma okazję wzięcia udziału w jednej z pięciu kampanii (austro-węgierska, angielska, francuska, niemiecka, oraz rosyjska). Może również rozegrać jedną z misji pojedynczych, lub wygenerować mapę losowo, wybierając nację dla siebie i wroga, a także ustalając poziom trudności, ilość surowców, oraz liczbę graczy.

Gra oferuje również tryb multi-player, w którym możemy zagrać ze znajomymi za pośrednictwem Internetu, lub sieci lokalnej. Uwaga! Instrukcja znajduje się na płycie w formacie PDF. ■

POLSKA WERSJA

# KURCZĘ PIECZONE 2

**Kurczę Pieczone 2 to stosunkowo prosta gierka. Kontynuacja hitowego... Kurczę Pieczone 1. Jak się okazuje to, co najprostsze w swoich założeniach sprawdza się najlepiej.**

Tak jest właśnie z tą grą. Nie wymaga ona krzty myślenia, wyrafinowanego kombinowania, czy zaawansowanych strategii. Zamiast tego niezbędne jest bystre oko, wprawne palce i refleks kierowcy rajdowego. Choć gra jest w zasadzie banalna, nie oznacza to wcale, że jest łatwa. Zadanie polega na strzelaniu do nadlatujących/nadbiegających kurczaków. Sielankowa sceneria (domki, wozy rolnicze, drzewka i krzaczki) nie powinna nas zwieść. Kurczaki poruszają się niczym aligatory w Nilu i gdy znajdą się w bliskiej odległości bezlitośnie naparzają do nas jajami. Taka petarda, składająca się z kurzego białka i żółtka, potrafi zrobić na ekranie prawdziwą jajecznicę. Na szczęście możemy tego uniknąć odstrzelając kurczakom-wariatom to i owo zanim w nas wymierzą. Być może gra nie spodobałaby się obrońcom praw zwierząt, ale umówmy się: to jedynie niezobowiązująca rozrywka, sztubacki żarcik, który ma wyzwolić odrobinę adrenaliny i pozwolić odreagować cięższy dzień w szkole, czy pracy.

A przyznać trzeba, że Kurczę Pieczone 2 piekielnie wciągają. Już pierwszy etap, na którym trzeba zdobyć 5000 punktów, okazuje się sporym wyzwaniem. Dość, że po efektownym napisie Game Over - chce się grać znów i znów, tylko po to, aby udowodnić sobie, że można, że się da, że rekord będzie jeszcze wyższy. Zatem - nie ma co zżymać się na prostotę zabawy, na jej niezbyt wysokie loty - ale trzeba potraktować ją ze swoistym humorem. Nikt nie karze wam strzelać do żywych kurczaków, ale do tych cyfrowych przymierzyć można jak najbardziej.

## INFO

**Typ gry:** Zręcznościowa
**Wersja językowa:** Polska
**Wymagania:** P 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/Me/XP/2000



## EKRAN GRY

**1. Radar** - dzięki niemu możesz zorientować się szybko, z której strony nadlatują/nadbiegają groźne kury

**2. Punkty do zdobycia** - ilość punktów, którą musisz jeszcze zdobyć, aby ukończyć dany etap

**3. Punkty zdobyte** - za zestrzelanie kurczaków otrzymujesz punkty. Tu wyświetla się ich suma

**4. Licznik czasu** - czas biegnie nieubłaganie. Gdy dojdzie do zera przegrywasz

**5. Naboje** - szybki rzut oka w to miejsce pozwala się zorientować ile szybkich strzałów możesz jeszcze oddać. Przeładowanie broni następuje automatycznie, ale chwilę trwa

**6. Celownik** - nikt nie trafi, jeśli nie skieruje celownika w odpowiednie miejsce. Najlepsze miejsce dla celownika to kurza głowa

## STEROWANIE GRĄ

Grę obsługuje się myszką. Posługujemy się nią zarówno w menu, jak i podczas gry

**LPM** - strzał/zaakceptowanie wyboru w menu

**PPM** - drugi tryb broni

## Instalacja

Nie powinna sprawiać żadnego kłopotu, bo przeprowadzana jest w języku polskim. Postępuj jedynie zgodnie z pojawiającymi się na ekranie poleceniami, a wszystko powinno pójść jak po maśle.

## Opis Menu

**Start** - rozpoczęcie zabawy i przejście do pierwszej misji

**Najlepsze wyniki** - ranking pięciu najlepszych osiągnięć w grze

**Autorzy** - wejdź tu jeśli chcesz poznać nazwiska twórców gry

**Rozdzielczość** - menu, które umożliwia zmianę rozdzielczości ekranu. Dostępne są trzy rozdzielczości: 640x480, 800x600 i 1024x768. Radzimy wybrać tę ostatnią. Jednak, jeżeli zauważysz, że komputer zwalnia, a grafika nie jest wyświetlana płynnie - zmień rozdzielczość na niższą

**Wyjście** - masz dość mordowania niewinnego drobiu? Kliknij, a opuścisz program. ■

# WORLD WAR III: THE FIGHT AGAINST TERRORISM

**Strzelanki FPP to zdecydowanie jeden z najfajniejszych gatunków gier. Nieskomplikowane, nie wymagają intelektualnego wysiłku, dają lekką, miłą oraz przyjemną rozrywkę. A w dodatku pozwalają się człowiekowi odstresować.**

Nie będziemy Was oszukiwać, Drodzy Czytelnicy, że World War III: The Fight Against Terrorism to jakiś ambitniejszy tytuł. Wręcz przeciwnie. Ta gra jest prosta jak budowa cepa: biegamy i strzelamy do wszystkiego, co się rusza. Oczywiście, nieskomplikowana nie znaczy zła, dlatego gorąco zachęcamy do zainstalowania tego tytułu.

Walka z terroryzmem to ostatnio bardzo aktualny temat, który dotyczy nas wszystkich. Co jakiś czas fanatyczni terroryści atakują państwa, które zaangażowały się w amerykański konflikt w Iraku. Niestety, Polska jest jednym z potencjalnych celów i szczerze powiedziawszy nie czujemy się z tym zbyt dobrze. Dlatego z tak wielką radością powitaliśmy tę nieskomplikowaną grę, która pozwala chwycić giwerę i postrzelać do złych terrorystów.

Przed włączeniem gry polecamy uruchomić setup, gdyż można zmienić ustawień graficznych. Poza tym, czekając na pojawienie się głównego menu pod żadnym pozorem nie naciskajcie klawisza ESC. W przypadku tej gry nie spowoduje to przewinięcia loga producenta oraz wydawcy, ale wyłączenie programu i powrót do pulpitu. Aby rozpocząć nową grę należy nacisnąć Enter, zaś by kontynuować zabawę wciskamy F3 (pod warunkiem, że wcześniej zapisaliśmy stan gry). Chcieliśmy też ostrzec Was, że World War III zaczyna się bardzo specyficznie. Właściwie pierwszy raz spotkaliśmy się z tytułem, w którym po rozpoczęciu nowej gry jesteśmy od razu atakowani przez wrogów. I to w dodatku nie przez jednego, ale aż trzech! Dlatego radzimy nacisnąć Enter i od razu biec w lewo, by zastrzelić czekającego tam terrorystę. Następnie szybko odwracamy się w kierunku, z którego przybiegliśmy i wysyłamy dwóch kolejnych oponentów na spotkanie z Allachem. Dalej z pewnością poradzicie sobie sami. Na zakończenie jeszcze dwie sprawy. Nie szukajcie klawisza odpowiedzialnego za przeładowanie broni. W tej grze postanowiono zrezygnować z tego patentu. Podobnie jak z opcji regulowania czułości myszy. Z pewnością będzie to dla niektórych uciążliwe, ale szybko można przyzwyczaić się do tej domyślnej. Życzymy miłej zabawy. ■

## INFO

**Typ gry:** Strzelanina FPP
**Wersja językowa:** Angielska
**Wymagania:** PII 300MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB




## EKRAN GRY

- 1 - celownik
- 2 - ilość amunicji
- 3 - stan zdrowia



## STEROWANIE GRĄ

- W - ruch do przodu
- S - ruch do tyłu
- A - ruch w lewo
- D - ruch w prawo
- LMB - strzał
- Lewy Shift - bieg
- 1,2,3 - zmiana broni
- F - latarka
- Spacja - otwieranie drzwi, przycisk akcji
- K - włączanie/wyłączanie celownika
- T - ekran pomocy
- F1 - menu
- F2 - zapisanie stanu gry
- F3 - wczytanie gry
- ESC - wyłączenie gry

# STAR DEFENDER 2

TOP SECRET - HYPERAVERS

CLUBBING CD 3/2005

THE BEST 2003-2005

TOP SECRET

HYPERAVERS

NOWA PŁYTA HYPERAVERS JUŻ JEST !!!

SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!

• Ponad 80 minut muzyki TECHNO

1CD

5,00 zł

HYPERAVERS TOPSECRET

Kosmiczna strzelanka.
Siedem rozbudowanych misji.
Na końcu każdej z nich na gracza czeka boss.

Ponad 100 poziomów!

30 unikalnych jednostek przeciwnika

PEŁNA POLSKA WERSJA

**HIT !!! Ściągnij demo**
- i sam się przekonaj:
www.awem.com/star_defender_2
cena angielskiej wersji 19,90 USD - u nas 4,90zł

GAMER 8-9/2005

POLSKA PREMIERA W SUPER CENIE!

4 PEŁNE GRY 4,90 zł

GAMER

STAR DEFENDER 2 HIT!

PEŁNA POLSKA WERSJA

AUTOSTRADA RACE

AIR RUSH

JINNI ZEALA PINBALL

10 × MP3

GRA JAVA: TANK

4,90 zł

# NOWOŚĆ

## SEQUEL KULTOWEJ RETRO STRZELANKI




Prosta instrukcja po polsku

4 PEŁNE GRY 8-9/2005 4,90 zł

CENA W INTERNECIE: 19,90 USD

GAMER

● 1CD

www.GAMERcd.pl

PEŁNA WERSJA AUTOSTRADA RACE

PEŁNA WERSJA AIR RUSH

PEŁNA WERSJA JINNI ZEALA PINBALL

10 × MP3

GRA JAVA: NA KOMÓRKĘ TANK

2 pełne gry:
KRASNALE 2
TENNIS ANTICS
+słuchowisko
+kolorowanka
+puzzle

MAX Kids

KRASNALE 2

4,90 zł

1CD | SZUKAJ JUŻ W KIOSKU! | MAXKIDS 7-8/2005

- Pełne wersje:
- Wędkarz PL
- Nitro Family
- Tank o BOX PL
- Uninstall 2005
- TITO 10 x mp3 legal muzyki

2CD



WĘDKARZ

MEGAPACK

12,90 zł



SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!

www.MAXGAME.info

www.PLAY.PL www.PLAY.PL www.PLAY.PL

## SZORTY

■ Jeden z najbardziej znanych reżyserów świata - Steven Spielberg podpisał kontrakt z firmą Electronic Arts na stworzenie 3 gier. Niestety, nie znamy wciąż żadnych szczegółów. A szkoda, bo jesteśmy bardzo ciekawi, co wyjdzie z tego nietypowego mariażu.

■ Jeżeli szukacie dobrej, fajnej i realistycznej strzelanki wieloosobowej, to koniecznie sprawdźcie America's Army: Special Forces 2.5 - darmową grę do ściągnięcia z netu.

■ Najnowsze przedsięwzięcie firmy CD Projekt – GRAM.PL to platforma internetowa dla klientów firmy. Tutaj wszyscy zarejestrowani klienci firmy będą mogli czerpać korzyści z zakupu oryginalnych gier, odsprzedawać używane tytuły, wymieniać używane płyty, dyskutować o grach. Miło, że w Polsce ktoś tak bardzo dba o klientów. Oby więcej takich inicjatyw.

■ Unreal Engine 3 wciąż powala na kolana. Ostatnio Epic Games - właściciel i twórca kodu poinformował, że jedną z cech tego cudownego silnika graficznego będzie technika animacji twarzy FaceFX. Efekt? Już na screenach zapiera dech, a przecież to tylko statyczne obrazki...

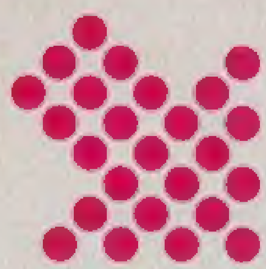
■ To właśnie Andrzej Bartkowiak, nasz rodak, który zaistniał w Hollywood, jest reżyserem filmu Doom, opartego na kultowej strzelance o tym samym tytule. Czy już go widzieliście?

■ Było już o związkach gier i filmu, więc pora na muzykę. O tym, że gry komputerowe stają się coraz bardziej uniwersalnym nośnikiem kultury, świetnie świadczą takie tytuły jak np. Need For Spe-

# X3: REUNION

**DYSTRYBUCJA PL: TOPWARE WYDAWCA: ENLIGHT PREMIERA: GRUDZIEŃ 2005**





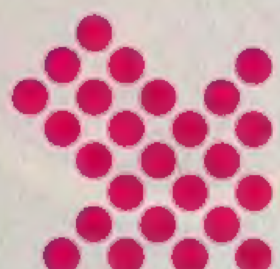
Dla wszystkich miłośników kosmicznych symulatorów mamy świetną wiadomość! Już pod koniec roku do sklepów ma trafić trzecia część kultowej gry X: Beyond The Frontier. W dodatku będzie całkowicie spolonizowana! Dostaniemy całkowicie nowy, przystosowany do możliwości DirectX 9 engine. Twórcy chwalą się, że większość obiektów (planety, asteroidy, statki) została zaprojektowana od nowa i powalą nas swoim zabójczym wyglądem.



Poza tym powiększeniu uległy kosmiczne sektory - mają być teraz do dziesięciu razy większe niż w dwójce! Trzecia część stawia przede wszystkim na niczym nieograniczoną swobodę postępowania i dowolny sposób przechodzenia gry. Naturalnie nie oznacza to całkowitej rezygnacji z fabuły (między innymi spotkamy postaci znane z dwójki), ale nie ona jest w tej grze najważniejsza. W X3 będziemy mogli zajmować się kosmicznym piractwem, eksplorowaniem galaktyki, ale również handlem na niespotykaną dotąd skalę - zarządzanie całymi kosmicznymi armadami. Kosmetycznym zmianom ma ulec interfejs, tak by był bardziej przyjazny użytkownikowi i nie przyprawił nowych graczy o ból głowy z nadmiaru możliwości. Według twórców nowy system podziału ikonek na grupy znacząco ułatwi pokierowanie wszystkimi aspektami zabawy. Nie zabraknie nowych statków kosmicznych, broni, towarów oraz zleceń i misji do wykonania. W końcu wszechświat jest wielki, że nigdy nie wiadomo, na co natkniemy się za następną bramą skokową. Wygląda na to, że X3: Reunion podniesie znacząco poprzeczkę wymagań dla przyszłych symulatorów kosmicznych.

# WARHAMMER: MARK OF CHAOS

**DYSTRYBUCJA PL: EA POLSKA WYDAWCA: NAMCO PREMIERA: IV KWARTAŁ 2006**



Po dużym sukcesie, jaki odniósł Warhammer 40.000: Dawn Of War, pojawienie się na rynku kolejnych gier tego typu było kwestią czasu. Skoro miłośnicy Warhammera chętnie wydają pieniądze na RTSy ze swoimi ulubionymi figurkami w roli głównej, to czemu nie skorzystać z koniunktury? Choć za ten produkt zabrała się zupełnie inna firma i inny wydawca (kolejny przykład przepychanek o prawa autorskie) jesteśmy pewni, że sukces Dawn Of War zostanie powtórzony. Warhammer: Mark Of Chaos nie dzieje się już w odległej przyszłości, ale w zamierzchłym, fantastycznym świecie pełnym magii. Twórcy zdecydowali się postawić na epicki rozmach i przebić to, co dotychczas widzieliśmy w RTSach z serii Total War. Porównanie z tym tytułem jest jak najbardziej na miejscu, bowiem interfejs zapożyczono właśnie z Total War. Do wyboru będą cztery frakcje: Empire, Skaven, Chaos i High Elfy. Stawkę uzupełnią tak zwane Psy Wojny - zlepek oddziałów i formacji innych stron konfliktu w Warhammerze. Dowiedzieliśmy się, że będziemy mogli dowolnie zmieniać wizualny wygląd oddziałów (coś a'la malowanie figurek). Co ciekawe, prócz epickich walk, dostaniemy element nietypowy dla RTSów - potyczki z bossami. Zaś o istnieniu bohaterów podnoszących wartość bojową jednostek nie wspominamy, bo to już standard w strategiach. Twórcy obiecują ponadto kilka ciekawych „patentów", ale na razie nie zdradzają, jakich. Z pewnością napiszemy coś jeszcze na temat tego tytułu, gdy tylko pojawią się jakieś nowe informacje.

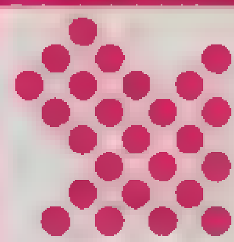


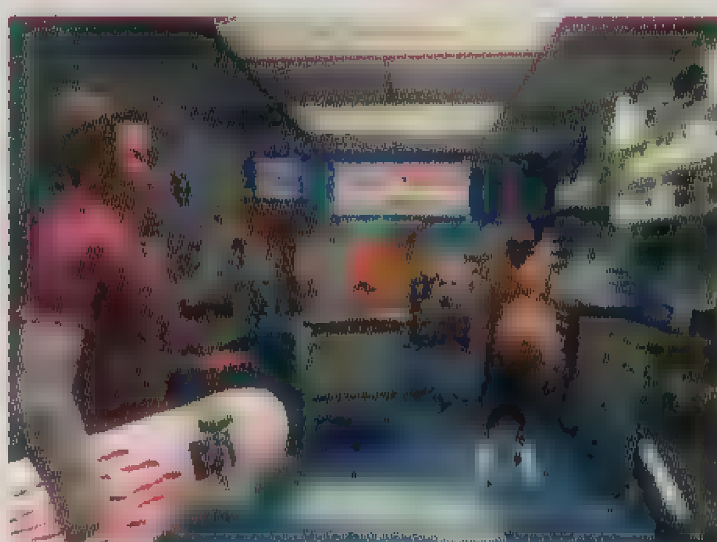




# TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

DYSTRYBUCJA PL: LEM WYDAWCA: ACTIVISION PREMIERA: I KWARTAŁ 2006







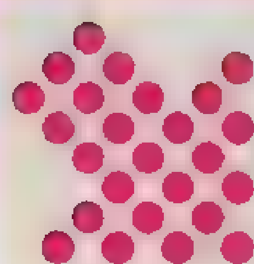
Na początku chcieliśmy uściślić, że pecetowa premiera (konsolowe już za nami) tej gry będzie w Grudniu, ale dotyczy to Ameryki. Piszemy o tym tytule, ponieważ nie tak dawno zamieściliśmy recenzje Tony Hawk's Underground 2, którego American Wasteland jest kontynuacją, tylko pod zmienionym tytułem. Tym razem Tony nie będzie rozbijał się po świecie jak poprzednio, swoje wojaże ograniczy wyłącznie do kolejnych lokacji Los Angeles. W przeciwieństwie do dwóch poprzednich części, w THAW skupimy się mniej na robieniu rozwałki, a bardziej na wykonywaniu efektownych deskorolkowych trików i sztuczek.



Jest to więc niejako powrót do korzeni. Rozbudowano także fabularne zaplecze zabawy. Zaczynając od zera, będziemy musieli stać się sławą skateboardingu, znaną w całym Mieście Aniołów. Pomoże nam w tym szereg spotykanych w grze postaci. W jaki sposób? Przede wszystkim przekazując swoją wiedzę. W końcu zaczynając grę jako żółtodziób, nie możemy umieć wszystkich najlepszych sztuczek. Wraz z rozwojem historii będziemy uczyli się coraz lepszych i efektowniejszych trików. Oczywiście twórcy zadbali, by w grze nie zabrakło nowych sztuczek. Co więcej, w najnowszej odsłonie pojawi się również możliwość jeżdżenia BMXem. Choć wszystkie zadania do wykonania na tym kultowym rowerze będą tylko misjami pobocznymi i tak bardzo cieszymy się z wprowadzenia takiej możliwości. Bo w sumie w cenie jednej gry dostaniemy dwie. Oczywiście, o ile znajdzie się dystrybutor, w co gorąco wierzymy.

# SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

PRODUCENT: ENLIGHT WYDAWCA: ENLIGHT PREMIERA: I KWARTAŁ 2006







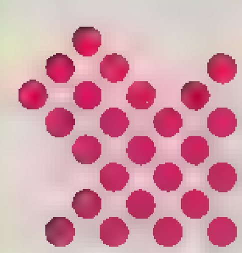
Choć gra w tytule nie zawiera cyferki, milosnicy serii Seven Kingdoms doskonale wiedzą, że będzie to już 3 odsłona ich ulubionego RTSa. W "trójce" na szczególną uwagę zasługuje fajna fabuła. Zabawa zaczyna się 3000 lat przed naszą erą w Egipcie. Wtedy to pewien żądny władzy absolutnej faraon podpisuje pakt z demonami. W zamian za moc potrzebną do realizacji swych ambicji zgadza się, by raz na tysiąc lat demony robiły wielką rzeź na Ziemi. W zależności od preferencji będziemy mogli pokierować demonami lub siłami dobra, ścierającymi się ze sobą co tysiąc lat w wielkiej epickiej bitwie. A takich mini wojen trzeba będzie stoczyć aż siedem, a zabawa skończy się w dalekiej przyszłości. Bardzo ciekawym aspektem tych epickich starć dobra ze złem będzie ewolucja jednostek - ich wyglądu oraz zdolności, wraz z upływającymi tysiącleciami i zmieniającymi się epokami (między innymi Imperium Rzymskie, Średniowiecze, czasy współczesne, futurystyczna przyszłość). Ciekawie rozwiązano sprawę surowców - np. dla demonów podstawą wszystkiego jest niszczenie - im większą rozwałkę zrobimy, tym więcej będziemy mogli stworzyć jednostek. Choć gra nie oferuje jakiś porywających i spektakularnych zmian w gatunku RTSów, zapowiada się na nad wyraz solidną produkcje. Zresztą, co tu dużo gadać, kolesie od Warlords 4 i Warlords Battlecry 3 znają się na rzeczy. Pozostaje nam tylko czekać na końcowy efekt ich pracy. A na zakończenie jeszcze jedna ważna wiadomość: pierwszy raz w dziejach serii wreszcie dostaniemy tryb Multiplayer.



# TITAN QUEST

DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT WYDAWCA: THQ PREMIERA: II KWARTAŁ 2006

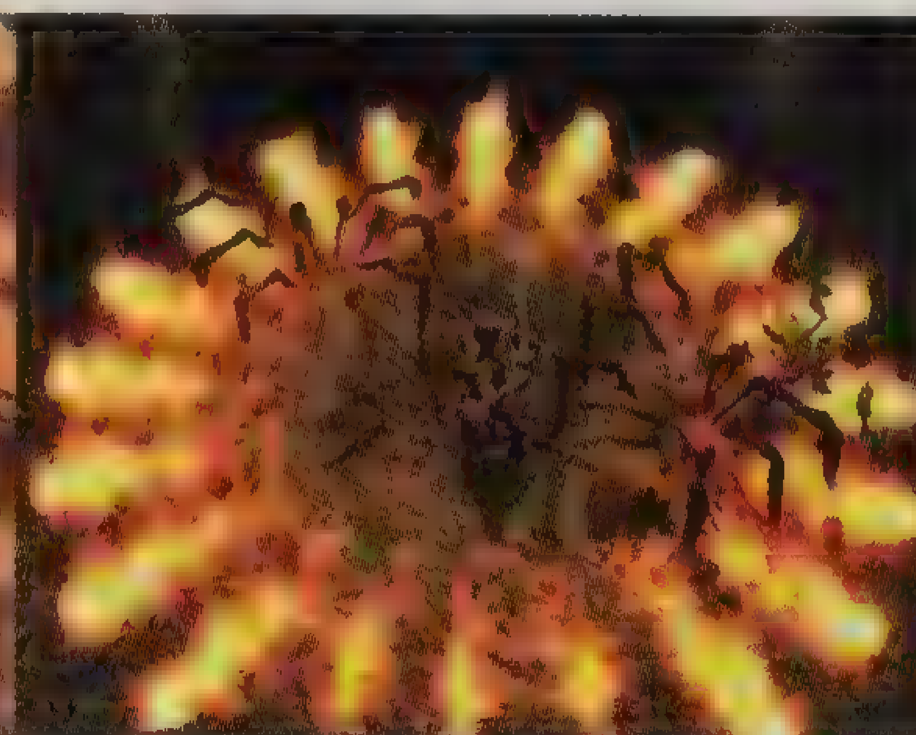




Jeśli lubisz RPGi akcji, przeszedłeś Diablo kilkadziesiąt razy, a w Sacred wciąż pogrywasz, to ten tekst kierowany jest właśnie do Ciebie Drogi Czytelniku. Za Titan Quest odpowiada Brian Sullivan, współtwórca kultowej Age Of Empires. Radzimy Wam koniecznie zapamiętać zapowiadany właśnie tytuł, bowiem być może będzie to najlepsza gra w swojej kategorii, jaką w przyszłym roku znajdziecie na sklepowych półkach. Akcja Titan Quest dzieje się w mitycznym świecie, a naszym zadaniem (zleconym przez samych bogów) jest wytropienie zbiegłych tytanów. Podróżując przez pełne dziwów i najrozmaitszych bestii krainy odwiedzimy między innymi Panteon, piramidy oraz wiszące ogrody Babilonu. W tym miejscu musimy wspomnieć o uderzającym odbiegnięciu od klasycznego schematu: ponoć w grze nie uświadczymy żadnych lochów. Ciężko w to uwierzyć, dlatego tą wiadomość traktujemy z przymrużeniem oka. Twórcy obiecują wiele rodzajów przeciwników, zaś liczba dostępnych broni, podzielonych na zwykłe i magiczne, ma wynosić grubo ponad tysiąc! Co do oponentów, jesteśmy niezmiernie ciekawi, jak wypadnie w testach „zdumiewająco wysoka sztuczna inteligencja".





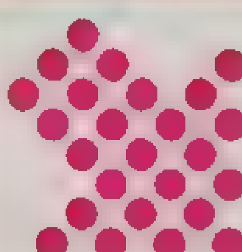


Zresztą podane przez wydawcę za przykład owego super IQ, podnoszenie przez oponentów broni zabitych kompanów nie przekonało nas za bardzo. Z kolei do gustu przypadł nam dobrze pomyślany „giętki" system kreowania postaci, polegający nie na wyborze klasy, ale poszczególnych zdolności. Jak ostatecznie wypadną innowacyjne pomysły twórców zobaczymy już w przyszłym roku.

# GENE TROOPERS

PRODUCENT: CAULDRON WYDAWCA: PLAYLOGIC PREMIERA: STYCZEŃ 2006



Według niektórych strzelanki to rozrywka dla mniej inteligentnych i wymagających. Fabuła szczątkowa, myśleć dużo nie trzeba, wystarczy biegać i strzelać do wszystkiego. Na szczęście rzeczywistość zdecydowanie odbiega od tej stereotypowej wizji. Istnieją ambitniejsze shootery, w których prócz szybkich palców, czasem trzeba użyć szarych komórek. Przykładem Gene Troopers - futurystyczna gra FPP z wartymi odnotowania cechami. Jako genetyczny żołnierz przyszłości będziemy mogli kolekcjonować fragmenty kodu DNA pokonanych przeciwników. Po uzbieraniu odpowiedniej liczby przeznaczymy je na polepszenie cech bohatera lub nauczenie się nowych zdolności. Wśród dość standardowych, jak zwiększenie życia, czy regeneracja, znajdą się i perełki pokroju umiejętności zwalniania czasu. Oczywiście każda zdolność, zależnie od swojej mocy, jest warta inną sumę punktów genetycznych. Ponadto w grze znajdziemy niestandardowe bronie - np. rękawice grawitacyjne pozwalające eliminować przeciwników w pomysłowy i wyszukany sposób. Większy niż zazwyczaj (oby tylko nie oznaczało to "z bardzo małego na mały...") nacisk na fabułę ma być kolejną cechą odróżniającą grę od konkurencyjnych shooterów. Choć akurat w tym wypadku, nie uwierzymy, póki nie zobaczymy na własne oczy. Bardzo dobrze prezentuje się strona wizualna - śliczna i szczegółowa grafika, gra światłocienia, płynne animacje oraz efekty towarzyszące używaniu futurystycznych broni cieszą oko. Generalnie gra zapowiada się całkiem fajnie, jeśli tylko twórcy będą potrafili stworzyć futurystyczny świat z klimatem, dostaniemy bardzo grywalną mieszankę.








## INFO




**Dystrybucja PL:** CD Projekt
**Producent:** Ensemble Studios
**Wydawca:** Microsoft
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Grudzień
**Typ gry:** RTS
**Cena:** 129,90 zł
**Internet:** www.ageofempires3.com
**Wymagania:** P 1.4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
**Online:** Tak

# AGE of EMPIRES



**Seria Age of Empires od początku cieszyła się zasłużonym uznaniem wśród graczy. Wprawdzie z zapowiedzi trzeciej części wynikało, że wraz z jej premierą nastąpi prawdziwy przełom. Zwłaszcza jeśli chodzi o wizualną stronę RTSów, ale nikt chyba nie przypuszczał, że będziemy mieli do czynienia z pozycją tak rewelacyjną, dopracowaną i mega-grywalną.**

Dziwicie się, że już na początku recenzji wystawiamy grze najwyższą notę? Wierzcie nam - nie robimy tego bez przyczyny. AoE 3 to bez wątpienia jedna z najwspanialszych, najbardziej doskonałych i dopracowanych w najdrobniejszych szczegółach gier, z jaką się zetknęliśmy. A było tego sporo... AoE 3 daje nam możliwość podbicia świata jedną z ośmiu nacji (m. in. Rosja, Turcja, Holandia), wzięcia udziału w kampanii lub stoczenia bitew w trybie multi. Samemu zaprojektujemy również własne plansze, jeśli skorzystamy z prostego i bardzo przyjaznego edytora. Choć gra nadal pozostała klasycznym RTS-em to jednak autorzy wprowadzili szereg zmian, które wydatnie urozmaicają rozgrywkę. Zmiany dotyczą zarówno systemu pozyskiwania surowców, bardziej rozbudowanej koncepcji handlu czy podbojów militarnych, ale największą nowością są tzw. Home City (stolice) i związany z nimi system kart, z których można korzystać. Od nich właśnie zaczniemy.

## PRZECIEKI

■ Dla prawdziwych fanów serii wydawca przygotował wersję kolekcjonerską gry. Age of Empires III Collector's Edition zawiera: książkę The Art of Empires, płytę DVD ukazującą proces tworzenia gry, soundtrack, plakat, poradnik i dysk demo, który można pożyczyć koledze, aby pograć z nim po sieci. Na razie nie wiadomo czy ta wersja będzie sprzedawana w Polsce





■ Czy wnioskując z napotkanych śladów możesz mi powiedzieć, mój Sherlocku, ile nóg ma koń?

## MOCNY PUNKT

■ Bitwy morskie - choć generalnie wszystko jest na najwyższym poziomie, bitwy morskie zrealizowano wprost genialnie! Okręty oddają salwy w kłębach dymu, na pokład sypią się drzazgi, po łamane maszty, pękające fragmenty kadłubów fruwają w powietrzu, a do tego ogień bucha tak realistyczne jak z babcinego pieca

W największym uproszczeniu chodzi o to, że z w każdym niemal momencie możemy przenieść się do Stolicy aby zadysponować stamtąd przysłanie posiłków na pole walki. Mogą to być surowce, wojsko, nowinki technologiczne itp. Tempo przesyłania zależy od gromadzonych punktów doświadczenia (to również nowość) i czasu potrzebnego na przesłanie zaopatrzenia.



Po każdej pomyślnie ukończonej misji otrzymujemy punkty, które pozwalają nam odblokować zaopatrzenie, z którego skorzystamy w kolejnej misji. Jest to bowiem tak, że kolejne stopnie zaopatrzenia ułożone zostały w solidne drzewo, a dodatkowo związane z rozwojem cywilizacyjnym. To właśnie wspomniany system kart. Gromadzimy z nich talię, z której potem możemy korzystać podczas misji. Rewelacyjny pomysł, który ubarwia starcia i dynamizuje zabawę. Często bowiem dzieje się tak, że przesłane w odpowiednim czasie oddziały przechylają szalę zwycięstwa. Jeśli idzie o system surowców to ich pozyskiwanie odbywa się teraz w miejscach ściśle do tego przeznaczonych. Osadnicy nie biegają już z koszami pełnymi owoców, czy innymi frykasami, bo wszystko od razu dopisywane jest do naszego bilansu zasobów. Nowością są też osady rozrzucone po mapie. Budując w nich przedstawicielstwa handlowe przyspieszamy pozyskiwanie surowców

## DETALE

- Czas akcji: lata 1500-1850
- Miejsce akcji: Ameryka epoki kolonizacji (i nie tylko...)
- 8 epok
- 8 cywilizacji
- 5 poziomów trudności
- 3 prędkości
- 2 tryby multi (do 8 graczy)
- Setki jednostek, budowli i wynalazków
- Home City
- 24 scenariusze w kampanii



■ Choroba wściekłych krów dotarła nawet tutaj...

(głównie pieniędzy), a oprócz tego uzyskujemy dostęp do technologii i wojsk rdzennych mieszkańców (Indianie). W tym miejscu warto przejść do zagadnień militarnych, bowiem i na tym polu AoE nie ma sobie równych. Każda nacja ma oczywiście zróżnicowane jednostki, a część z nich charakteryzuje się sporymi bonusami (np.



■ Pojedynki między okrętami niczym z hollywodzkich superprodukcji. Ogień, krew, pot i łzy...

## WYBÓR IMPERATORA

■ **Age Of Empires 3** - Nie ma i długo (zapewne) nie będzie lepszego RTS-a. Grafika, klimat, grywalność, detale cieszące oko nie mają sobie równych

■ **Age Of Empires 1 i 2** - poprzednie gry z serii zostały prze"trójeczkę" wyprzedzona o 10 długości, ale i tak warto o nich pamiętać

■ **Age Of Mythology** - wariacja na temat serii z silnym akcentem na mitologicznych bohaterów i historię. Też niczego sobie



rosyjscy konni łucznicy czy brytyjscy muszkieterzy są niezwykle niebezpieczni).

Wojsko podzielone jest standardowo na piechotę, konnicę, artylerię i jednostki pływające. Te poruszające się po lądzie charakteryzuje niezwykle precyzyjny model zachowania. Armia złożona z różnorodnych jednostek (np. dział, konnych i piechoty) porusza się w równym szyku, bez wydawania specjalnych komend! Wygląda to wprost przepięknie, a jak bardzo jest pomocne w zachowaniu porządku na polu walki, wyjaśniać zapewne nie trzeba. Tak wspaniałego modułu zarządzania wojskiem nie widzieliśmy ani w Kozakach, ani w serii Total War! Wielkie brawa! Trochę dziwne jest wprawdzie to, że na małych rozmiarów canoe może wejść kilkanaście jednostek (w tym koni) i pod tym względem realizm kuleje. Nie bądźmy jednak drobiazgowi. Wszelkie (niewielkie!) niedociągnięcia (brak np. klawisza, który posłużyłby do natychmiastowego rozładunku statków) bledną przy animacjach, grafice i prawdziwej uczcie wizualnej, którą oferują starcia. Może w nich uczestniczyć cała masa jednostek, a wydobywający się dym z salw strzelców, pojedynki w zwarciu czy szarża husarii rozłożyły nas na łopatki. Starcia morskie, w czasie których pękają kadłuby, łamią się maszty, okręty stają w kłębach dymu i jęzorach ognia wbijają w podłogę. Jakżesz oni mogli zrobić to tak szczegółowo - pytamy co chwilę. Tę dbałość o najdrobniejsze szczegóły widać oczywiście nie tylko w czasie walki. Każda jednostka została pieczołowicie wymodelowana, przyroda żyje, woda nie ma sobie równych (przypływy, odpływy, fale bijące o brzeg, ślady piechurów na piasku itp.), a jeśli chodzi o zwierzęta autorzy wrzucili do gry cały chyba atlas. Klucz gęsi sunący majestatycznie po niebie, który rzuca dynamiczny cień (a jakże!) można podziwiać w nieskończoność! Jedyną wadą jest nieco zbyt ograniczony zoom, który nie pozwala cieszyć się tymi widoczkami z dowolnych odległości. Ale cóż... może w AoE 4 będzie lepszy:).





■ Eksplozje i efekty zniszczeń nigdy wcześniej nie wyglądały tak znakomicie. Czapki z głów, panowie!

Reasumując: AoE 3 to potężna supernowa, która konkurencje wbija w ziemię, odsadza o dziesięć długości i pożera na pierwsze śniadanie. Wszystkie elementy gry zostały odpowiednio przemyślane, zaprojektowane i gruntownie przetestowane. Efekty graficzne (odpowiada za nie silnik Havok znany z HL2) zrywają kask i powodują, że raz po raz piejemy z zachwytu. W tę grę nie można przestać grać! ■

## WERDYKT

### GRYWALNOŚĆ

\+ Samouczek, łatwa obsługa, intuicyjne sterowanie, tak duża ilość detali i smaczków, że trudno się oderwać od monitora!

\- Nie ma gry o większej grywalności, więc nie będzie żadnych minusów

### GRAFIKA

\+ Wszystko piękne, kolorowe, niewiarygodnie szczegółowe i zaskakujące nawet po tygodniach zabawy!

\- Zoom mógłby być większy, bo aż chce się to piękno podziwiać z bliska

### DŹWIĘK

\+ Profesjonalne dialogi, nastrojowa muzyka, wiernie oddane odgłosy, rewelacyjne bitwy i starcia, przyroda

\- Nie stwierdzono

### ŻYWOTNOŚĆ

\+ NIEWIARYGODNIE WYSOKA! Misje zasysają aż miło, a jest jeszcze skirmish mode i edytor!

\- Dwa trybu multi to w sumie niewiele

Age Of Empires 3 jest grą tak WIELKĄ, że słowa nie mogą tego oddać. To po prostu trzeba zobaczyć w akcji. Dla wszystkich pozycja OBOWIĄZKOWA.





# FIFA 06

Rywalizację Electronic Arts z Konami można porównać do konfrontacji Brazylii z Argentyną, czy Barcelony z Realem Madryt. To już nie jest zwykła walka, tylko święta wojna. I nie chodzi wyłącznie o lepsze noty w recenzjach, bądź ilość sprzedanych kopii. Motorem napędowym stała się ambicja oraz pragnienie zdobycia tytułu najlepszej komputerowej piłki nożnej.

Po porażce w zeszłym roku, EA odgrażała się, że następnym razem zmiecie konkurencję. I rzeczywiście słowa te nie okazały się czczą gadaniną! Najnowsza Fifa 06 to, używając żargonu bokserskiego, naprawdę bardzo mocne uderzenie. Natomiast dla wszystkich graczy mieszkających nad Wisłą, jest to podwójnie silny cios. Wreszcie stało się to, na co tak długo oczekiwaliśmy z utęsknieniem, powoli tracąc nadzieję na spełnienie naszych marzeń. Panie i panowie, mamy zaszczyt ogłosić, iż po 12 latach, w słynnej Fifie, zadebiutowała polska ekstraklasa! To bezprecedensowe wydarzenie! A jakby tego było mało, gra także po raz pierwszy została w pełni spolonizowana. I to nie przez byle kogo! W Fifie 06 usłyszymy największego wodzireja polskiego komentarza sportowego, czyli Dariusza - "Szpaka" Szpakowskiego. W sukurs naszemu showmenowi słynącemu z wyjątkowo niekonwencjonalnych określeń, przyjdzie Włodzimierz "piłka to nie tenis" Szaranowicz. Choć podśmiewamy się tu troszkę z naszych komentatorów, ich pracę oceniliśmy pozytywnie. Szpaku komentuje mecze płynnie i całkiem sensownie, a czasem uraczy nas jakimś przezabawnym (oczywiście nie celowo) tekstem. Szkoda tylko, że momentami komentarz razi swoją sztucznością. Myślimy o sytuacjach, gdy gra przydziela niewłaściwy skrypt akcji i na przykład przypadkowy gol, powodu-



■ Największy klown, jaki kiedykolwiek stanął między słupkami zaraz przepuści kolejną szmatę...

## INFO





**Dystrybucja PL:** EA Polska
**Producent:** EA Sports
**Wydawca:** Electronic Arts
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Już jest
**Typ gry:** Sportowa
**Cena:** 159 zł
**Internet:** www.easports.com/games/fifa06/index.jsp
**Wymagania:** PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, czytnik DVD
**Online:** Tak



■ Gdzie dwóch się bije o piłkę, tam trzeci korzysta. Choć w Fifie 06 już nie tak często, jak w poprzednich grach

## MOCNY PUNKT

■ **O wszystkich najważniejszych aspektach gry napisaliśmy już w recenzji. Tutaj chcieliśmy powiedzieć o wypasionych dodatkach, jakie EA dołączyła do gry. Wśród nich znajduje się między innymi wywiad ze snajperem Barcy Samuelem Etoio, retrospektywa serii Fifa od pierwszej gry z 1994 roku (koniecznie zobaczcie) oraz nasz faworyt - 10 najpiękniejszych bramek wybranych przez twórców. Te cudowne perełki pokazują najlepiej piękno tego wyjątkowego sportu**

je wybuch euforii komentatorów i wysławianie "piękna akcji" i "super umiejętności" strzelca. Ale poza tym jest naprawdę dobrze, a cały ten "polski akcent" to zdecydowanie jedna z najmocniejszych stron najnowszego produktu EA. Możliwość poprowadzenia do boju wszystkich polskich drużyn, a nie tylko 2 lub 3 najsłynniejszych, to naprawdę nie lada gratka dla wszystkich fanów piłki nożnej w naszym kraju. Do pełni realizmu brak tylko wskaźnika skorumpowania oraz opcji kupowania meczów... Jednak mimo tego, nie mamy wątpliwości, iż pod względem sprzedanych egzemplarzy, "nad Wisłą" Konami pozostanie w tym roku daleko za konkurentem. A jak wypadają pozostałe aspekty najnowszej Fify 06? Jeżeli idzie o grywalność, odnotowaliśmy dużą poprawę podczas rozgrywania meczów. Podania nie są tak skryptowe, jak poprzednio, przez co mamy o wiele większą swobodę w kreowaniu i prowadzeniu gry. Przy rzutach wolnych zrezygnowano z celowniczka, pozostawiając wyłącznie pasek siły, co naszym zdaniem wyszło grze na dobre. Niestety, wciąż mamy zastrzeżenia do zawodników, którymi nie kierujemy. W obronie bywają niemrawi i nieporadni, a w ataku lubią ustawiać się na pozycjach niezbyt dogodnych do dogrania. No i najważniejsze: gra stała się o wiele trudniejsza, gdyż zmieniła trochę swój charakter! Fifa 06 próbuje zerwać z etykietką arcadowej piłki i wyraźnie idzie w ślady PES, stawiając na realizm. We wcześniejszych Fifach padało wiele bramek - zazwyczaj wystarczyło urwać się obrońcom i szybko wciskać przycisk sprintu. Teraz jest to naprawdę trudne, nawet najlepszymi zawodnikami pokroju Samuela Eto'o. Obrońcy szczelnie kryją napastników i nie dają się łatwo oszukać, a nawet jeśli wyprowadzimy ich w pole, dość szybko nas dogonią. Przez to kluczem do sukcesu stały się podania i wrzutki, a o wyniku meczu nie przesądzimy już jednym zawodnikiem. Za ten krok EA należą się wielkie brawa, ale naśladowanie konkurencyjnego tytułu może być niewystarczające, by pokonać rywala. Dlatego Fifa 06 oferuje rozbudowany tryb menedżerski. Wpierw tworzymy swojego menedżera, następnie wybieramy drużynę i podpisujemy kontakt ze sponsorem (jest nawet Cinema City). Potem podnosimy kwalifikację naszych pomocników, wysyłamy skautów na poszukiwanie zdolnej młodzieży, negocjujemy z zawodnikami kontrakty, rozmawiamy z prasą, dbamy o zgranie zespołu, morale i robimy jeszcze mnóstwo innych rzeczy, bez których drużyna nie będzie funkcjonować. I nie ważne, czy poświęcamy się tylko przygotowywaniu zespołu, a podczas meczów oddajemy drużynę komputerowi, czy sami prowadzimy naszych podopiecznych do walki. W obu przypadkach ten rozbudowany tryb wciąga i dostarcza świetnej rozrywki. Na osobną wzmiankę zasługuje oprawa audiowizualna. Ta pierwsza to absolutne mistrzostwo. Zabawę uatrakcyjnia prawie 40 kawałków (wszystkich można posłuchać w specjalnym kąciku) różnych zespołów muzycznych, grających tak odmienną muzykę jak reggae, techno czy rock. Pod tym względem PES jeszcze długo nie będzie stanowił konkurencji dla Fify. W kwestii grafiki wciąż ubolewamy nad sztucznością widowni, ale z radością odnotowaliśmy większy realizm animacji ruchu piłkarzy, bardziej widowiskowe powtórki i bramkarskie parady. Co jeszcze? Cała masa atrakcji, jak choćby wyzwania typu strzel Hat - tricka, osiągnij 75% posiadania piłki, wygraj mecz, który po pierwszej połowie przegrywasz 0 - 3. Za realizacje wyzwań dostaniemy punkty do wydania w sklepiku fana, gdzie kupimy nowe stroje, stadiony treningowe albo legendarnych piłkarzy (jest i Boniek!).

Podsumowując najnowszą Fifę 06 musimy powiedzieć, że zdecydowanie nie zawiodła naszych oczekiwań. Nie jest to już całkowicie arcade'owa piłka, ale wciąż także nie super realistyczny symulator, tylko coś dobrze wypośrodkowanego. EA nadal oferuje graczom innego (co nie znaczy gorszego) typu rozrywkę, niż PES. I nawet jeśli konkurencyjny tytuł okaże się grywalniejszy, tam zabraknie rodzimej ekstraklasy oraz Szpakowskiego. A to naprawdę atuty mogące zniwelować małą różnicę w grywalności. ■

## PRZECIEKI

■ W tym roku aż dwie wielkie gwiazdy promują Fifę: Ronaldinho oraz Wayne Rooney. Trafność tego wyboru potwierdzili już piłkarze, wybierając tego pierwszego graczem roku FIFPro (głosowało ponad 38.000 piłkarzy z 40 krajów), zaś Wayneía Rooneyía Młodym Zawodnikiem Roku




## DETALE

■ Ponad 30 oficjalnych stadionów

■ Tryb piętnastoletniej kariery

■ Aż 39 utworów muzycznych

■ Polska ekstraklasa i większość europejskich lig piłkarskich

■ Kilkadziesiąt tysięcy licencjonowanych zawodników



## WYBÓR BOŃKA

■ Fifa 06 - najlepsza odsłona kultowej serii, w dodatku z polskim komentarzem i naszą -wspaniałąî Orange Ekstraklasą. Świetna gra piłkarska, ale do perfekcji jeszcze trochę brakuje

■ Pro Evolution Soccer 4 - wielki rywal Fify, super realistyczne podejście do piłki i ogromna grywalność

■ UEFA Euro 2004 - sentymentalna podróż do Portugalii na mistrzostwa Europy. Jednak o wiele gorsza od dwóch wyżej wymienionych tytułów

## WERDYKT

### GRYWALNOŚĆ

+ Polska ekstraklasa, podwyższony stopień realizmu, większa swoboda kreowania gry, mnóstwo atrakcyjnych dodatków, setki drużyn do wyboru
- Kłopoty z odbieraniem piłki, wystawianiem się piłkarzy na pozycje, nieporadni obrońcy

### GRAFIKA

+ Płynna animacja ruchów postaci, uderzające podobieństwo zawodników do swoich pierwowzorów, widowiskowe parady bramkarskie
- Okropnie wyglądająca publiczności staje się powoli znakiem firmowym Fify

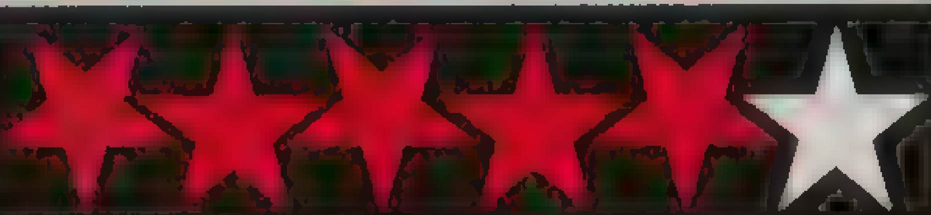
### DŹWIĘK

+ Jak zazwyczaj: cudowny. Zarówno różnorodne kawałki muzyczne, stadionowa wrzawa no i oczywiście polscy komentatorzy
- Absolutnie brak

### ŻYWOTNOŚĆ

+ Starcza na bardzo długo dzięki rozbudowanemu trybowi menedżerskiemu
- Nie będziemy wpisywać nic na siłę. Graliśmy dla potrzeb recenzji i mimo jej ukończenia wciąż gramy dalej

Gra jest lepsza i grywalniejsza od poprzedniczki, a polski komentarz i rodzima ekstraklasa także znacząco uatrakcyjniły tę naprawdę fajną oraz dobrą grę piłkarską



SPECJALNE KOLEKCJONERSKIE WYDANIE DWUPŁYTOWE

FILM TWÓRCÓW HERO

ZIYI ZHANG

TAKESHI KANESHIRO

ANDY LAU



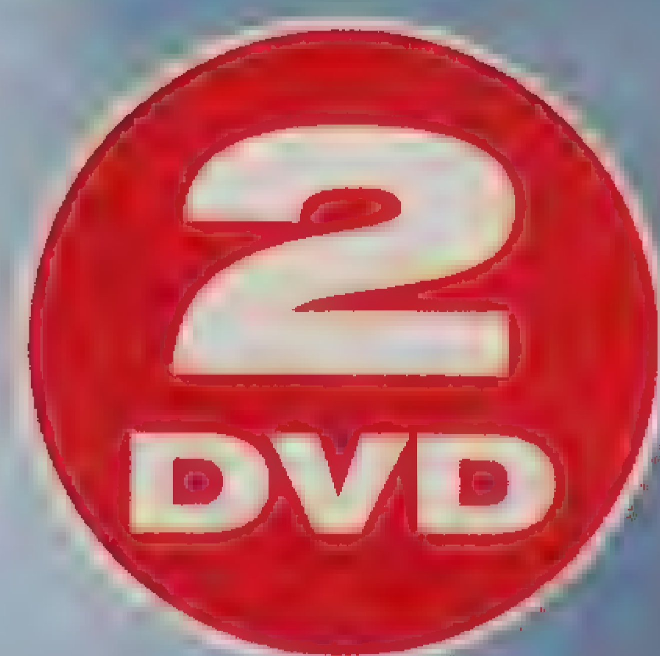
OSCAR®
ZA NAJLEPSZE ZDJĘCIA
Nominacja



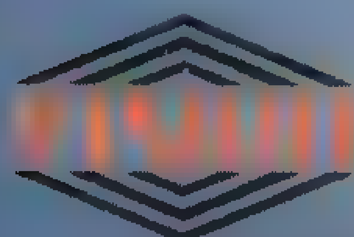
ZŁOTY GLOB
DLA NAJLEPSZEGO FILMU
Nominacja

# DOM LATAJĄCYCH SZTYLETÓW







www.vision.pl



Nie czekaj, zagłosuj!
MTV MUSIC TELEVISION
EUROPE MUSIC AWARDS LISBOA 2005
we współpracy z
Głosuj teraz:
mtv.pl/ema
Ty wybierasz zwycięzców!
Relacja na żywo tylko w MTV
03.11.05
21:00
Oficjalni Sponsorzy
REPLAY
Patroni medialni
VIVA!
onet.pl
eska
przez swoją komórkę na
za
gadżety EMA
pokrywa koszta



# QUAKE 4

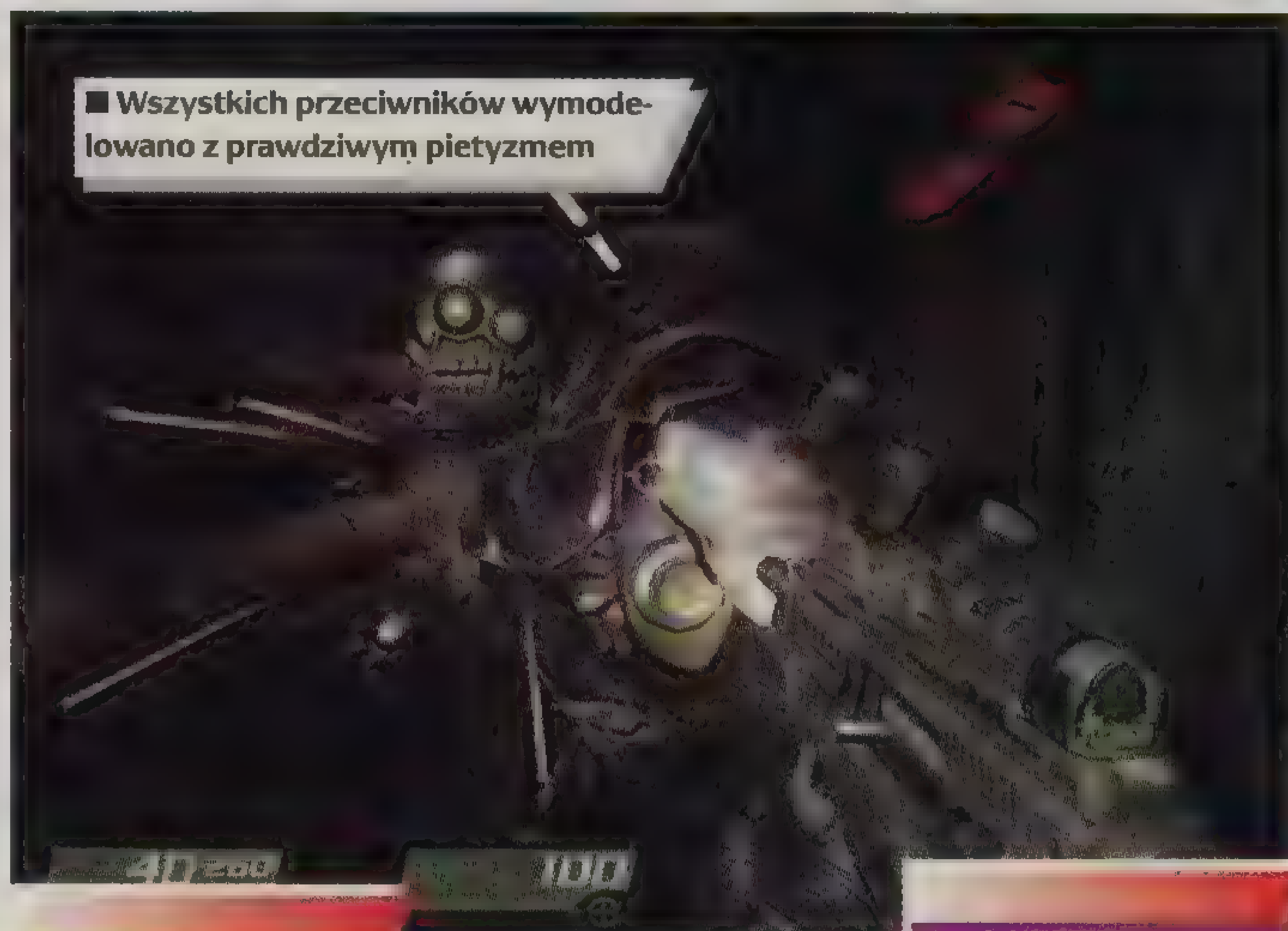
Quake oznacza wstrząs i trzeba pamiętać jaki wstrząs wywołały u graczy trzy pierwsze części gry. Pierwsza była absolutnym przełomem - to była pierwsza strzelanina FPP z przestrzennymi postaciami. Quake 2 przez długi czas był hitem wśród graczy sieciowych i jego silnik wykorzystywano z niewielkimi modyfikacjami w dziesiątkach innych gier. Q3 był przełomowy nie tylko ze względu na świetny "engine", ale również wybitnie multiplayerowe podejście do gry. A co nowego wnosi czwarta część strzelaniny ID Software? Nie owijając w bawełnę, praktycznie nic...

Fabuła Quake 4 podejmuje nas w momencie, gdy kończy się druga część gry - ludzie pokonują "szefa" Stroggów (kosmicznej rasy najeźdźców) i postanawiają uderzyć na rodzinną planetę wroga. Tu napotykają jednak na potężny opór i ponoszą druzgocące straty. Tylko odwaga i spryt najtwardszego z żołnierzy (to Ty!) może ostatecznie położyć kres wrogiej cywilizacji pół-cyborgów i po raz kolejny uratować ludzkość. W czasie zabawy akcja jest dość szybka, autorzy przygotowali nam kilka niespodzianek, ale raczej nie należy się spodziewać bestsellerowego scenariusza. To w końcu strzelanina FPP i jej urok ma polegać na dynamicznej i efektownej rozwałce. A w tym przypadku Q4 spełnia swoje zadanie, choć nie jest tak, że nie mamy kilku zastrzeżeń w kwestii grywalności. Po pierwsze, gra w trybie single jest bardzo krótka - uda-

### MOCNY PUNKT

■ Chociaż fabuła gry nie jest jej najmocniejszą stroną, to jednak moment, w którym dostajemy się w ręce wroga i zostajemy przerobieni na cyborga robi spore wrażenie. Szczególnie wtedy, kiedy widzimy co maszyny robią z żołnierzem jadącym na taśmie przed nami





■ Wszystkich przeciwników wymodelowano z prawdziwym pietyzmem

### INFO




**Dystrybucja PL:** LEM
**Producent:** Id Software
**Wydawca:** Activision
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Już jest
**Typ gry:** Strzelanina FPP
**Cena:** 99.00 zł
**Internet:** www.quake4game.com
**Wymagania:** PIV 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB
**Online:** Tak

### PRZECIEKI

■ Poprzednie części gry Quake gracze cenili nie tylko za nowatorskie (jak na owe czasy) silniki graficzne, ale również ze względu na grywalność. W tej kwestii Q4 to gra wyjątkowa, ale nie do końca pozytywnie. Silnik nie jest już nowatorski, bo pochodzi (praktycznie bez zmian) z Dooma 3, zaś grywalność, niestety, ograniczona jest przez kilka niedoróbek

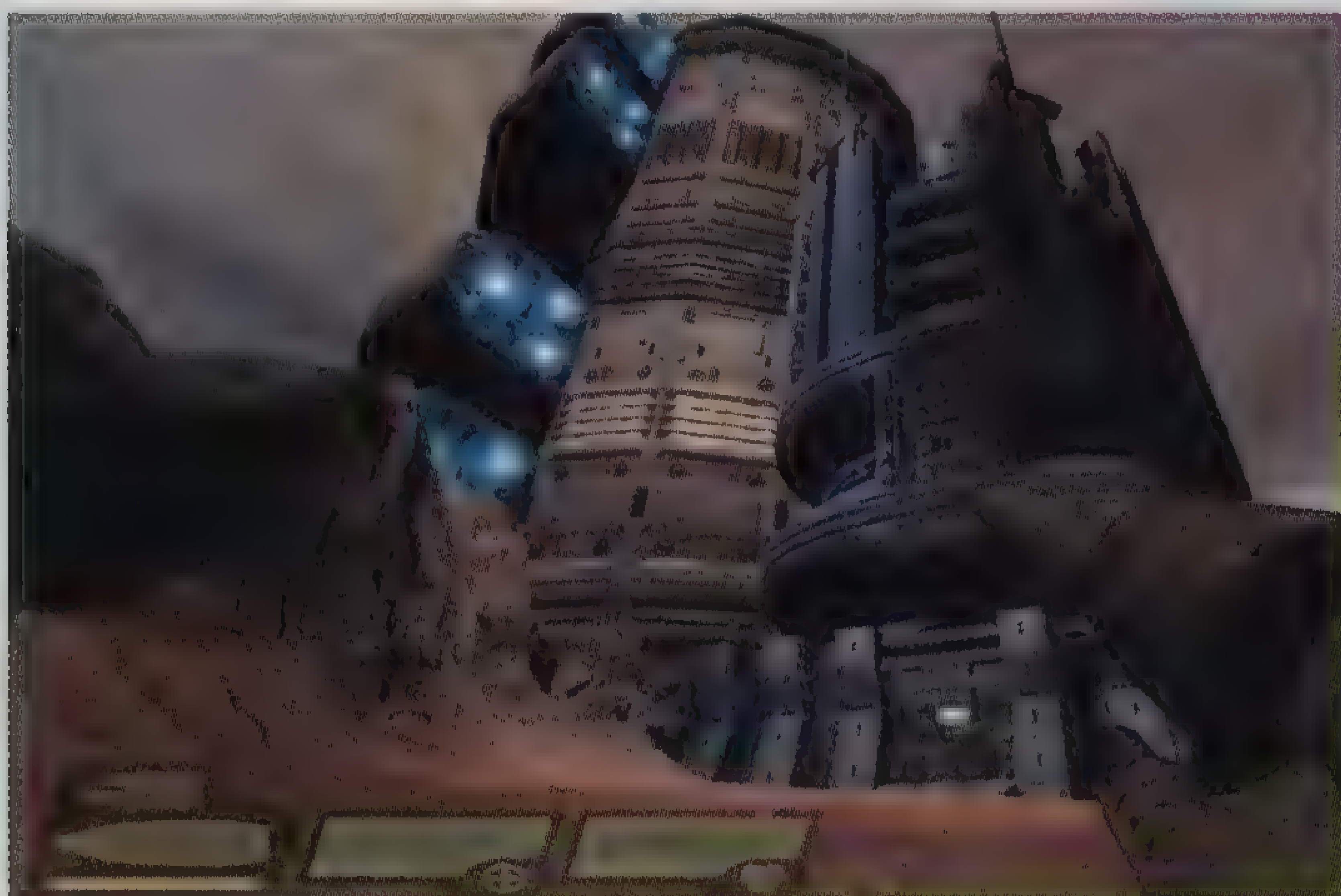
ło się nam ją skończyć w 8 godzin. Po drugie, akcja jest straszliwie liniowa i ani razu nie mieliśmy wątpliwości gdzie iść i co robić dalej. Po trzecie, sztuczna inteligencja przeciwników praktycznie nie istnieje - wrogowie wyskakują na Ciebie z wrzaskiem i pędzą przed siebie, ginąc seryjnie i bez żadnego sensu. Przyjemne w używaniu jest uzbrojenie - jest ich 10 i większość z nich znamy z poprzednich części gry.

Graficznie, Quake 4, do bólu przypomina Dooma 3. Obie gry zrobiono na tym samym silniku, obie mają bardzo podobny wystrój poziomów, tak więc na pierwszy rzut oka mamy wrażenie zabawy z mission pack'iem do poprzedniej produkcji ID Software. Wspólne pochodzenie wiąże się również z wymaganiami - aby móc rozkoszować się wyglądem gry potrzeba dość mocnej maszyny (wystarczy spojrzeć do ramki z wymaganiami, gdzie podaliśmy minimalną konfigurację), ale dobra skalowalność silnika pozwala łatwo dostosować wygląd gry do możliwości maszyny. Na pochwałę zasługuje również oprawa dźwiękowa. Przekonujące głosy prawdziwych aktorów i niezłe efekty dźwiękowe wprowadzają graczy w odpowiedni klimat. Dość dotkliwie odczuwamy brak dobrej muzyki towarzyszącej akcji.

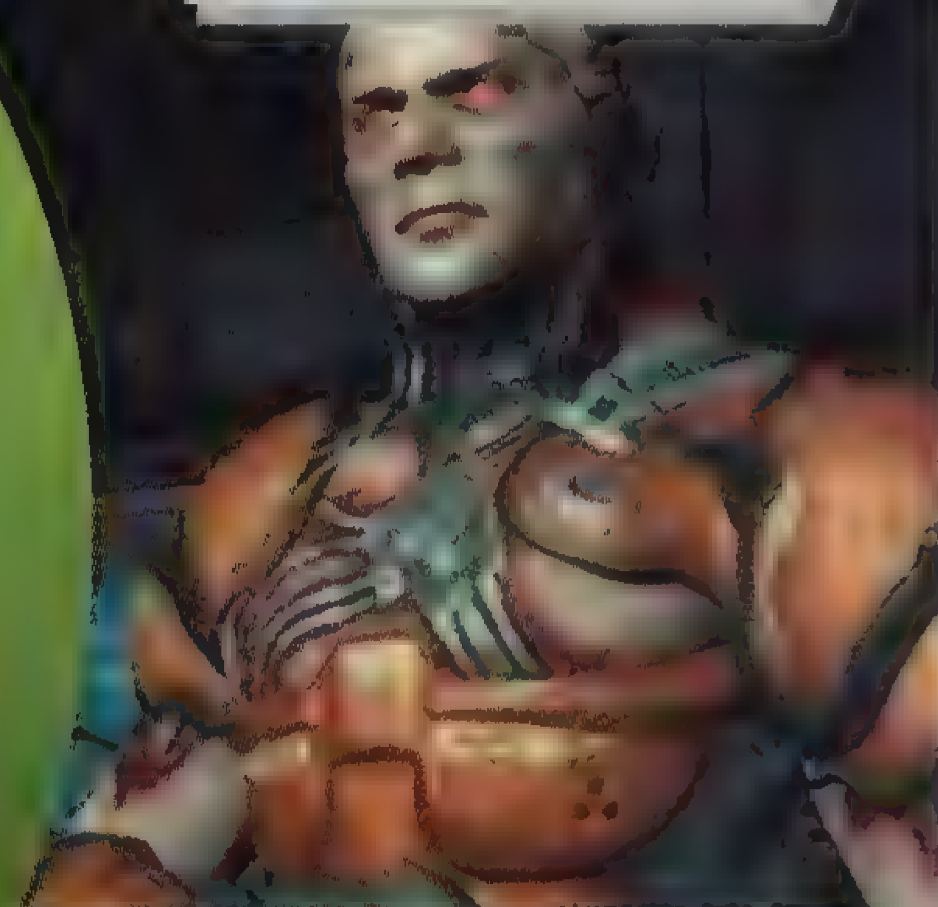
## DETALE

- 10 rodzajów broni modyfikowalnych w trakcie gry
- Możliwość korzystania z pojazdów
- Kontynuacja fabuły z drugiej części
- Możliwość gry do 16 graczy w trybie multiplayer



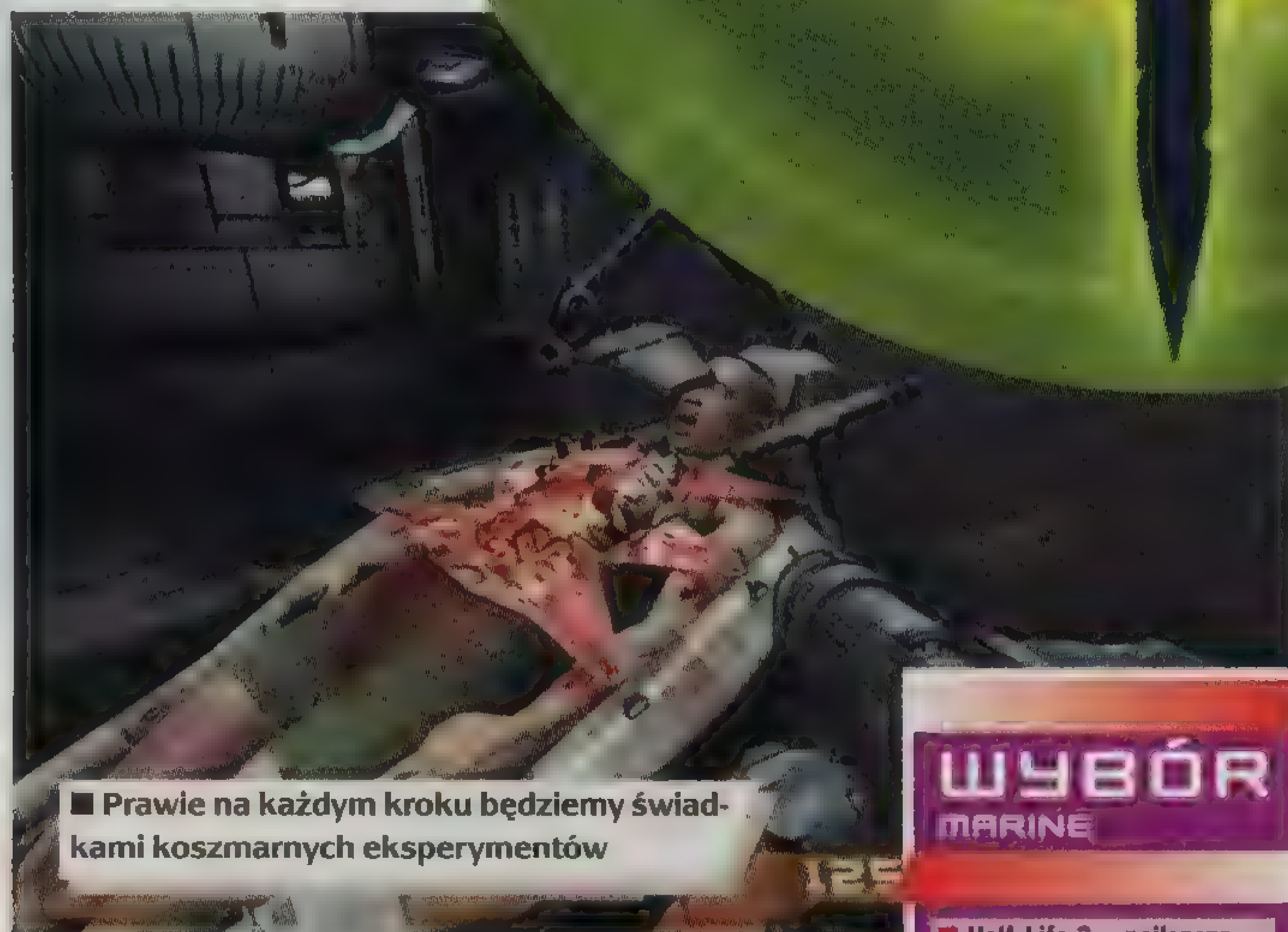


Mieliśmy sporo trudności z oceną najnowszej produkcji ID Software. Jako weterani wszystkich poprzednich części spodziewaliśmy się czegoś więcej jak tylko prostej strzelaniny z ładną grafiką. A dostaliśmy właśnie coś, co wygląda jak kalka Doom 3 z innymi rodzajami broni i odrobinę innymi przeciwnikami. Również tryb multiplayer, na który sporo osób mogło sobie ostrzyć zęby, został potraktowany po macoszemu i praktycznie nie uległ zmianie. Jeśli ktoś jest wielkim fanem serii, to pewnie i tak kupi również czwartą część, ale nie należy się spodziewać po niej niczego więcej niż średniego poziomu. ■



■ Po zamianie w cyborga wyglądamy jeszcze bardziej groźnie.





■ Prawie na każdym kroku będziemy świadkami koszmarnych eksperymentów

## WYBÓR MARINE

- Half-Life 2 – najlepsza obecnie gra FPP, łącząca niesamowitą grafikę z zaskakującą grywalnością
- Doom 3: Resurrection Of Evil – dodatek do gry, który okazał się w wielu elementach dojrzalszy od podstawowej wersji gry
- Quake 4 – klasyczna strzelanina, która wygląda jak kalka Dooma 3, nie wnosząc nic nowego do gatunku

## WERDYKT

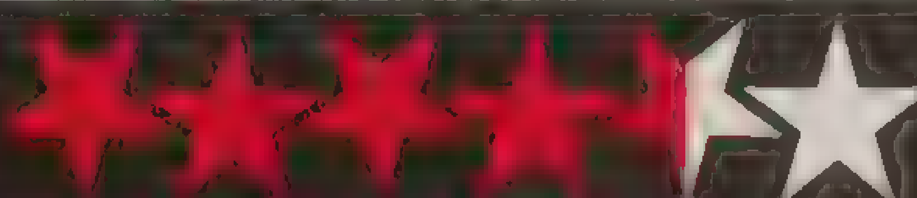
### GRYWALNOŚĆ
+ Przyjemna i szybka strzelanina z efektowną grafiką
- Przeciętny tryb multiplayer

### DŹWIĘK
+ Niezłe głosy prawdziwych aktorów i industrialne dźwięki
- Brak porządnej ścieżki muzycznej

### GRAFIKA
+ Postacie prezentują się mniej "plastikowo" niż w Doom 3
- Bardzo słabo wyglądające niebo

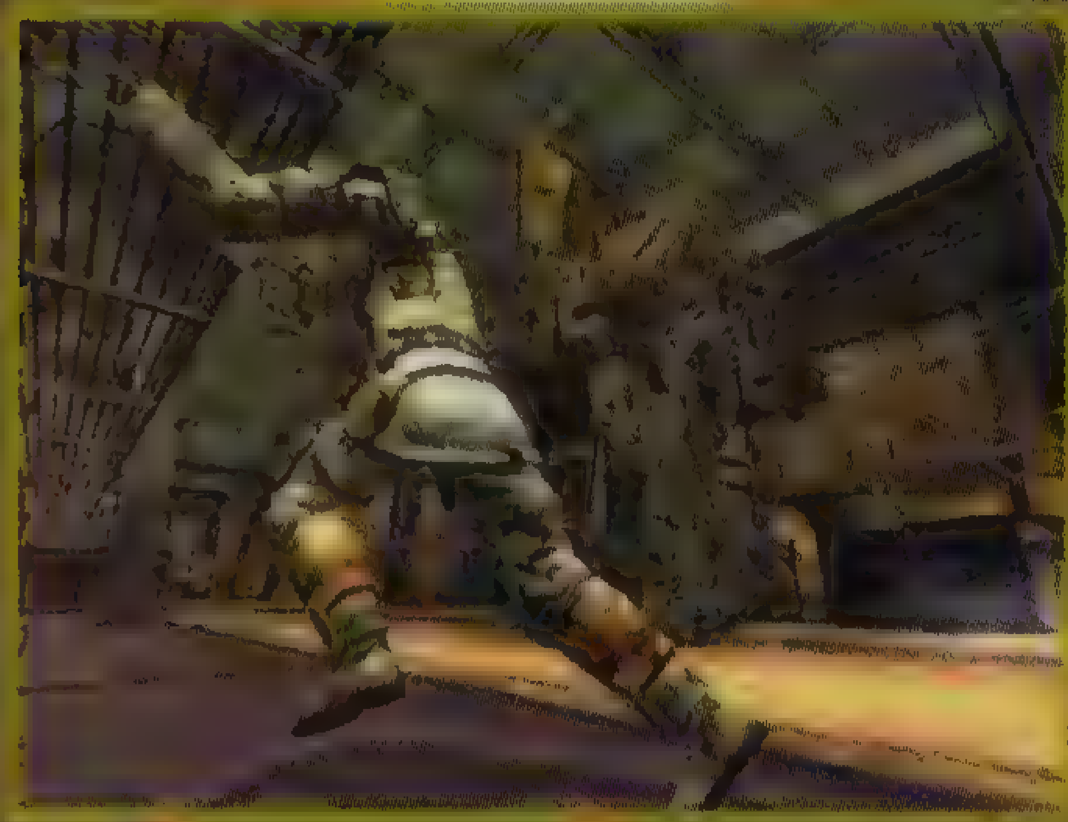
### ŻYWOTNOŚĆ
+ Wyższe poziomy trudności przedłużą czas zabawy...
- ...który normalnie wynosi zaledwie 8 godzin.

Gra dobra, ale daleko jej do przeboju, na jaki ją kreowano. Nawet dla fanów serii nie jest pozycją obowiązkową...





■ Takim mechem chodzi się całkiem szybko, a na dodatek można deptać żołnierzy. Miodzio!



# BET ON SOLDIER

**Fabułą Bet On Soldier przypomina"Uciekiniera" ze Schwarzeneggerem i Maxa Payne'a. Nazywasz się Nolan Daneworth i jesteś najemnym żołnierzem. Do B.O.S., specyficznej ligi zawodowych zabijaków, z której transmisje przekazywane są na żywo przez wszystkie stacje telewizyjne, zgłosiłeś się z własnej inicjatywy. Jednak twoim celem nie była dobra rozrywka, ale zemsta.**

Oto bowiem bracia Borienko, liderzy najwyższej ligi B.O.S. zamordowali twoją narzeczoną. Ty w odwecie chcesz zmierzyć się z nimi w śmiertelnym pojedynku. Zanim to nastąpi będziesz musiał zlikwidować całe tabuny przeciwników. W uniwersum gry B.O.S. cały czas toczy się brutalna wojna. Korporacje widząc możliwość zarobienia pieniędzy wpadły na pomysł ligi. Zasady są proste - im więcej zabijesz, tym więcej zarobisz. Gra jest FPS-em, w którym autorzy zawarli kilka ciekawych pomysłów. Przystępując do misji samemu wybierasz kolejność, w jakiej odwiedzisz lokacje (turnieje ligi). Kompletujesz ekwipunek, siły wsparcia i osobiście wyznaczasz przeciwników, z którymi się zmierzysz. Gdy rozpocznie się walka, za każdego zabitego wroga otrzymasz określoną pulę pieniędzy. Jeśli dobrze się przyłożysz i będziesz likwidował wszystkich efektownymi headshotami, gotówka będzie płynęła wartkim strumieniem. Na polach walki B.O.S. nie znajdziesz apteczek, a przeciwnicy nie zostawią po sobie nawet jednego pocisku. Za to w specjalnych terminalach (podobnie jak w HL2) naprawisz zbroje i dokupisz amunicje. Zadecydowano również, że zapisywanie gry też będzie płatne. Pomysł ten akurat w tej grze sprawdza się dobrze. Cały czas musisz się starać, aby zarabiać pieniądze, bo inaczej może być z tobą kiepsko. Największą kasę zbijasz na pojedynkach z innymi najemnikami. Tu wyjściową kwotą jest wysokość zakładu zawartego przed misją. Jednak im więcej czasu minie, zanim zabijesz przeciwnika, tym mniej pieniędzy zarobisz. Wrogowie nie są trudni do pokonania, ale na każdego trzeba znaleźć jakiś sposób. Skoro jesteśmy przy walkach, bo to one stanowią kwintesencję gry, warto poświęcić kilka słów pukawkom, z których możesz korzystać. Choć w sumie nie odbiegają od standardu walczy się nimi przyjemnie. Broń podzielona jest na kilka kategorii, a te z kolei na klasy. Broń ciężka to np. wyrzutnia rakiet, karabiny maszynowe, strzelby bojowe i miotacze gazowe. Bardzo ładnie oddano działanie szybkostrzelnego karabinu maszynowego, który rozkręcając się i wyrzucając grad pocisków, robi się jednocześnie gorący (żółty, a potem ognisto czerwony). W efekcie musimy na chwilę zdjąć palec ze spustu, aby broń po chwili stała się znowu użyteczna. Jednak za odpowiednie pieniądze możemy dokupić specjalny moduł schładzający i takie upgrade'y możemy robić z wieloma pukawkami. Choć generalnie gra jest udana, to nie ustrzeżono się kilku wad, które nieco denerwują. Kuleje animacja postaci, które tańczą czasem dziwny taniec-połamaniec. Irytuje puszczany przed każdym starciem z najemnikiem jeden i ten sam spot reklamowy, którego żadną miarą nie da się pominąć. Ostatnią sprawą są spore wymagania systemowe. Na kompie wyposażonym w 1 GB RAM levele wczytują się bardzo długo. Cóż takie czasy... ■

## INFO



- **Dystrybucja PL:** Techland
- **Producent:** Kylotoon
- **Wydawca:** Digital Jesters
- **Wersja językowa:** Polska
- **Premiera:** Już Jest
- **Typ gry:** FPS
- **Cena:** 99 zł
- **Internet:** www.betonsoldier.com
- **Wymagania:** PIV 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna Geforce 3
- **Online:** Tak

## MOCNY PUNKT

■ Pojedynki z innymi żołnierzami ligi B.O.S. Przed misją sami decydujemy, z kim chcemy się spotkać na arenie. Zazwyczaj jest to kilku przeciwników o różnych umiejętnościach. Za ich wyeliminowanie otrzymujemy sporą ilość gotówki (im szybciej skończymy, tym będzie więcej). Po bitwie jeden na jednego wracamy do dalszej gry

## DETALE

- Grafikę generuje autorski silnik KT, który powstawał sześć lat
- Ponad 40 elitarnych przeciwników
- Ponad czterdzieści rodzajów uzbrojenia, pancerzy i tarcz
- Do 32 graczy w trybie multi
- 8 klas żołnierzy
- 20 misji w czterech regionach świata
- 2 różne zakończenia

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Spora dynamika, częste pojedynki, wybór lokalizacji przed misją, łatwa obsługa
- Długo wczytują się levele, w sumie dosyć liniowy shooter...

**GRAFIKA**
+ Dynamiczne oświetlenie, ładne tekstury, efekty cząsteczkowe, przerywniki
- Ohydna "łapa z bronią", kulejąca animacja postaci

**DŹWIĘK**
+ Przyjemny ambient, odgłosy chodzenia, walki, dyszenie po długim biegu (!)
- Mało urozmaicone gadki i odzywki

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Dość długie misje, wiele starć z żołnierzami B.O.S., multiplayer, w przyszłości mody (?)
- Tryb single na raz, miejscami monotonna liniowość

Zaskakuje kilkoma pomysłami znanymi z innych gatunków, które umiejętnie wplątano do FPS-a. Ciekawa fabuła i realizacja na wysokim poziomie





# TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

**Kolejarz to ma łatwą pracę. Uruchomi pociąg, dojedzie po prostej drodze do następnej stacji i zatrzyma się. Banalna robota, prawda? Tylko w teorii. Gdyby kierowanie lokomotywą było takie proste, nikt nie zrobiłby symulatora jazdy pociągiem.**

Przecież gra o takiej tematyce nie dość, że nudna jak flaki z olejem, grywalności miałaby zerową. Na szczęście prawda jest zupełnie inna. Jeśli nam nie wierzycie, przeczytajcie koniecznie poniższą recenzje, a zrozumiecie, dlaczego ostatnio całymi dniami jeździmy koleją.

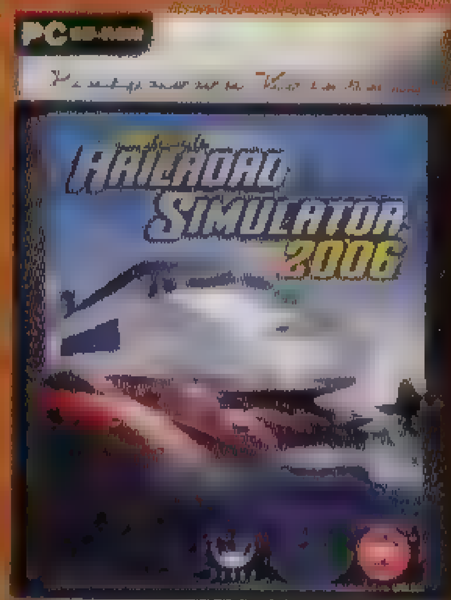
Trainz Railroad Simulator 2006 to bardzo udane połączenie gry ekonomicznej spod znaku Tycoon z symulatorem jazdy pociągiem. Gra oferuje kilka zupełnie różnych rodzajów rozgrywki, a ponadto każdy z nich potrafi dostarczyć świetnej rozrywki. Można Trainz 2006 potraktować wyłącznie jako realistyczny symulator. W trybie Driver czeka szereg misji i zadań do wykonania. Nie, nie przejęzyczyliśmy się. Napisaliśmy "szereg misji i zadań", gdyż jeżdżenie pociągiem to naprawdę duże wyzwanie. Już samo ruszenie z miejsca wymaga znacznej wiedzy oraz praktyki. Potem trzeba jeszcze bezpiecznie doprowadzić pociąg do celu. A to wcale nie jest tak proste, jak wydaje się większości

### PRZECIEKI

Może nie wszyscy wiedzą, ale praca kolejarza jest nie tylko ciężka i trudna. Wbrew pozorom jest całkiem dobrze płatna. Nie dość, że ich zarobki plasują się w granicach 4000 zł (przy średniej krajowej wynoszącej niecałe 2000 zł), to w dodatku członkowie rodzin kolejarzy mają mega zniżki sięgające czasem nawet ponad 90%. Dla porównania podróżujący najczęściej studenci dostali tylko 37%. I gdzie tu sprawiedliwość?

Dobra chłopaki, teraz nasza kolej, wysadzamy ten przeklęty most!

### INFO




| | |
|---|---|
| **Dystrybucja PL:** | CD Projekt |
| **Producent:** | Auran |
| **Wydawca:** | Just Trains |
| **Wersja językowa:** | Polska |
| **Premiera:** | Już jest |
| **Typ gry:** | Symulator |
| **Cena:** | 59,90 zł |
| **Internet:** | www.auran.com/TRS2006 |
| **Wymagania:** | PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB |
| **Online:** | Tak |

### MOCNY PUNKT

Niewielu twórców stara się dogodzić graczom (wybaczcie kolokwializm) tak bardzo, jak panowie z Auran. Do Trainz 2006 dodali iTrainz - chat pozwalający na pogawędki podczas zabawy online oraz iPortal umożliwiający wysyłanie swoich pociągów na mapy zaprzyjaźnionych graczy. Ponadto Trainz Exchange to istna gratka dla wszystkich fanów gry. Każdy posiadacz oryginalnej wersji, po jej rejestracji może ściągać za darmo nowe trasy, mapy, pociągi, dodatki przygotowane przez twórców oraz fanów gry



■ Mapy robią dobre wrażenie - na uwagę zasługuje spora widoczność

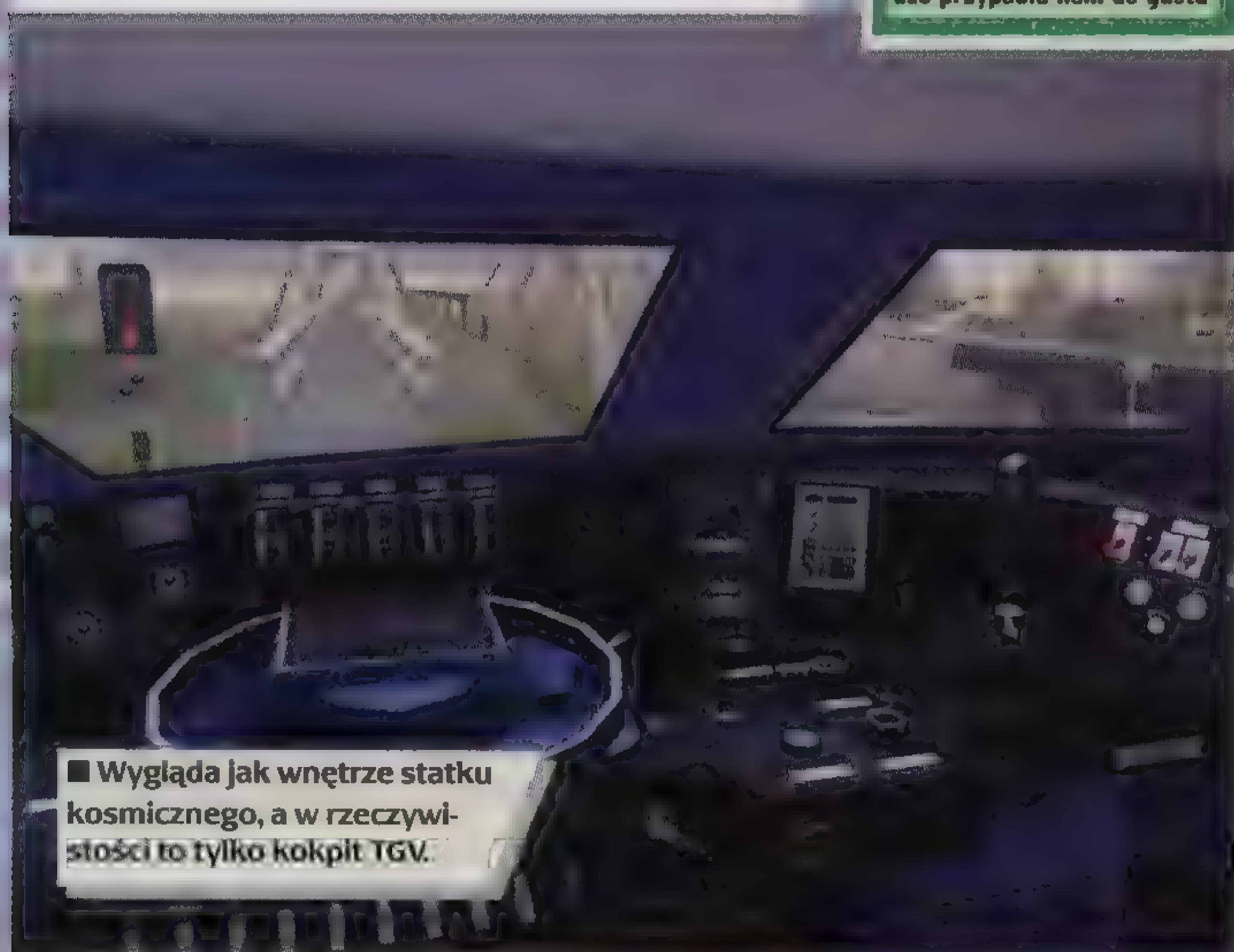
## WYBÓR KOLEJARZA

■ **Trainz Railroad Simulator 2006** - bardzo grywalny i rozbudowany tytuł, pokazujący jak wciągającą zabawą może być prowadzenie pociągu

■ **Microsoft Train Simulator** - dopieszczone dziecko Microsoftu z dokładnie odwzorowanymi współczesnymi i historycznymi trasami kolejowymi

■ **Trainz** - stara, ale jara gierka. Prawie 5 lat temu zapoczątkowała serię, której najnowsza odsłona tak bardzo przypadła nam do gustu

ludzi. W najnowszej odsłonie swojego symulatora 'firma Auran' położyła duży nacisk na realizm i fizykę jazdy. Poślizg kół na szynach, czy odczepiające się wagony przy zbyt dużej prędkości to nowości, względem poprzedniej części. Oczywiście zawsze istnieje ryzyko wykolejenia się lub złego przestawienia zwrotnic i doprowadzenia do czołowego zderzenia z innym pojazdem. Oj, wiele niebezpieczeństw czyha na osobę prowadzącą pociąg. Misje pozwolą nam wcielić się w maszynistę każdego rodzaju pociągów - od starych parowców, po pędzące 300 km/h TGV. Przewożąc pasażerów trzeba będzie dbać nie



■ Wygląda jak wnętrze statku kosmicznego, a w rzeczywistości to tylko kokpit TGV.

tylko o ich komfort, ale także o zmieszczenie się w wyznaczonym przedziale czasowym. Jako maszynista pociągów towarowych odwiedzimy niezliczone kopalnie, tartaki oraz zakłady przemysłowe, zamawiające określone surowce. Inna możliwość to wcielenie się w pracownika stacji odpowiadającego za zapewnienie płynności ruchu kolejowego - podczepianie wagonów do składów, odholowywanie zepsutych lokomotyw itp. Twórcy przygotowali dwa sposoby prowadzenia pociągu.



Pierwszy, przeznaczony dla amatorów pozwala na typową arcadową zabawę, podczas której tabor obsługujemy kilkoma przyciskami. Z kolei doświadczeni gracze mogą wybrać realistyczny model, wymagający posługiwania się dziesiątkami dźwigni oraz kontrolowania szeregu technicznych parametrów informujących o stanie jadącego pociągu.

Choć jeżdżenie koleją to wielka frajda, czasem człowiek potrzebuje odmiany. Wtedy najlepiej skorzystać z kolejnej nowości, jaką jest tak zwana kamera pasażerska. Daje ona możliwość wcielenia się w zwykłego podróżnego i podziwiania krajobrazów oraz wnętrza pociągu z kilkunastu różnych perspektyw. Natomiast jeżeli ktoś nie lubi aż tak biernej rozrywki, powinien koniecznie spróbować swych sił w edytorach. W Trainz 2006 znajdziemy ponad siedem i pół tysiąca obiektów! Potraficie sobie to wyobrazić? Z tak ogromną liczbą przedmiotów można zbudować wielką, wypasioną makietę zajmującą dziesiątki kilometrów kwadratowych. Fani modelarstwa kolejowego będą w raju! Ponadto twórcy wzięli pod uwagę wskazówki użytkowników poprzednich części, wprowadzając pewne zmiany w interfejsie. Teraz rzeczywiście jest on przyjazny użytkownikowi i łatwy w obsłudze, przez co nawet laik bez problemu poradzi sobie z obsługą wszelkich edytorów.



## DETALE

- 480 lokomotyw i wagonów
- 7500 obiektów dostępnych w edytorach
- 60 plansz
- Trasy na 3 różnych kontynentach w kilkunastu krajach
- 2 tryby rozgrywki
- Muzeum lokomotyw oraz wagonów

Podobnie jest z prowadzeniem pociągów. Na początkujących czeka kilkanaście przejrzystych tutoriali, które odsłonią oraz pozwolą przećwiczyć wszystkie najważniejsze aspekty kierowania lokomotywą. Na zostawiliśmy najtrudniejszy i najbardziej wymagający rodzaj rozgrywki - ekonomiczny aspekt zabawy w kolejarza. W trybie Surveyor musimy budować stacje, kłaść tory i tworzyć sieć infrastruktury kolejowej, która zapewni płynną wymianę towarów oraz umożliwi swobodne podróżowanie pasażerom. Naturalnie samo wyznaczenie tras to dopiero początek. Trzeba jeszcze kupić lokomotywy, wagony, stworzyć tabory, wynająć maszynistów, opracować współgrające czasy przejazdów pociągów, tak by nie doprowadzić do kolizji, poustawiać automatyczne zwrotnice, każdemu pociągowi przyporządkować zadania oraz rzeczy do transportu.



■ Na miejsca, do biegu, gotowi, start...



Ufff, strasznie tego dużo. Ale to chyba dobrze, że gra jest tak rozbudowana - dzięki temu czas, jaki z nią spędzimy spokojnie można liczyć w tygodniach. Nie wierzycie? Może niedowiarków przekona fakt, iż instrukcja omawiająca wszystkie aspekty rozgrywki liczy, bagatela, 320 stron!! W Trainz 2006 gra się bardzo przyjemnie, zabawa wciąga i jest przednia, co nie znaczy, że produkt ten nie ma wad. Od strony technicznej we znaki daje się brak muzyki, duże wymagania techniczne (przy minimalnych, nawet na najniższych ustawieniach, gra potrafi się nieźle dławić) oraz wpadki grafików. Przenikanie się tekstur jest dość częste, zaś dwuwymiarowe obiekty tworzące otoczenie (ludzie, zwierzęta) przy maksymalnym zbliżeniu kamery budzą uśmiech politowania. Odnośnie samej rozgrywki, najbardziej denerwuje problem z pauzą. Choć grę można zatrzymać w dowolnym momencie, wraz z zatrzymaniem akcji pozbawiamy się możliwości wszelkiej ingerencji. Co z tego, że zapazowaliśy, skoro nie możemy nawet obrócić kamery, czy wejść w tryb mapy, by ustalić swoją aktualną pozycję? Przecież między innymi właśnie temu powinno służyć zatrzymanie gry! Miejmy nadzieje, że jakiś wypuszczony w najbliższej przyszłości patch usunie tę wpadkę. Będąc przy mapie trzeba jeszcze napomknąć o problemach z jej odczytywaniem. W otwartym terenie funkcjonuje ona bez zarzutu, ale na stacjach, gdzie mamy podpisany każdy tor, peron, rampę załadunkową, pociąg i zwrotnice robi się masakrycznie. No i z pewnością nie mielibyśmy nic przeciwko, żeby cele misji były dokładniej opisane oraz bardziej sprecyzowane, gdyż przy obecnych, dość powściągliwych dyrektywach czasem trzeba po prostu zgadywać o co chodzi.

Choć powyższe niedoróbki potrafią dać się we znaki, nie zmniejszają znacząco grywalności Trainz 2006. To naprawdę wyjątkowo dobry, wciągający symulator, który przygotowano z myślą nie tylko o fanach gatunku, ale także o ludziach nie mających dotychczas styczności z takimi tytułami. Jeżeli przypadł Wam do gustu chociaż jeden z powyżej opisanych rodzajów rozgrywki, możecie śmiało sięgnąć po ten tytuł, świetna zabawa na długi czas gwarantowana. ■

## WERDYKT

### GRYWALNOŚĆ
+ Bardzo rozbudowana, zróżnicowane rodzaje rozgrywki, przyjazny interfejs, mnóstwo misji
- Niepraktyczna funkcja pauzy, duże wymagania sprzętowe, czasem kłopoty z mapą

### GRAFIKA
+ Pieczołowicie i starannie odwzorowane modele pociągów oraz wagonów, fajne efekty pogodowe
- Kuriozalne błędy graficzne, przenikanie się tekstur, śmieszne dwuwymiarowe obiekty

### DŹWIĘK
+ Dobre odgłosy pociągów oraz otoczenia
- Brak muzyki

### ŻYWOTNOŚĆ
+ Dłuuuuuuuuuga i urozmaicona rozgrywka na wiele tygodni
- Żeby móc w pełni nacieszyć się grą, trzeba poświęcić trochę czasu instrukcji

To jeden z najlepszych symulatorów, jakie powstały na Peceta. Polecamy nie tylko fanom pociągów, ale wszystkim lubiącym dobrą zabawę



# KONKURS









**Pytanie:**
Ile jest grywalnych nacji w Age of Empires III

**Do wygrania:**
12 sztuk gry Age of Empires III



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



# BLITZKRIEG 2

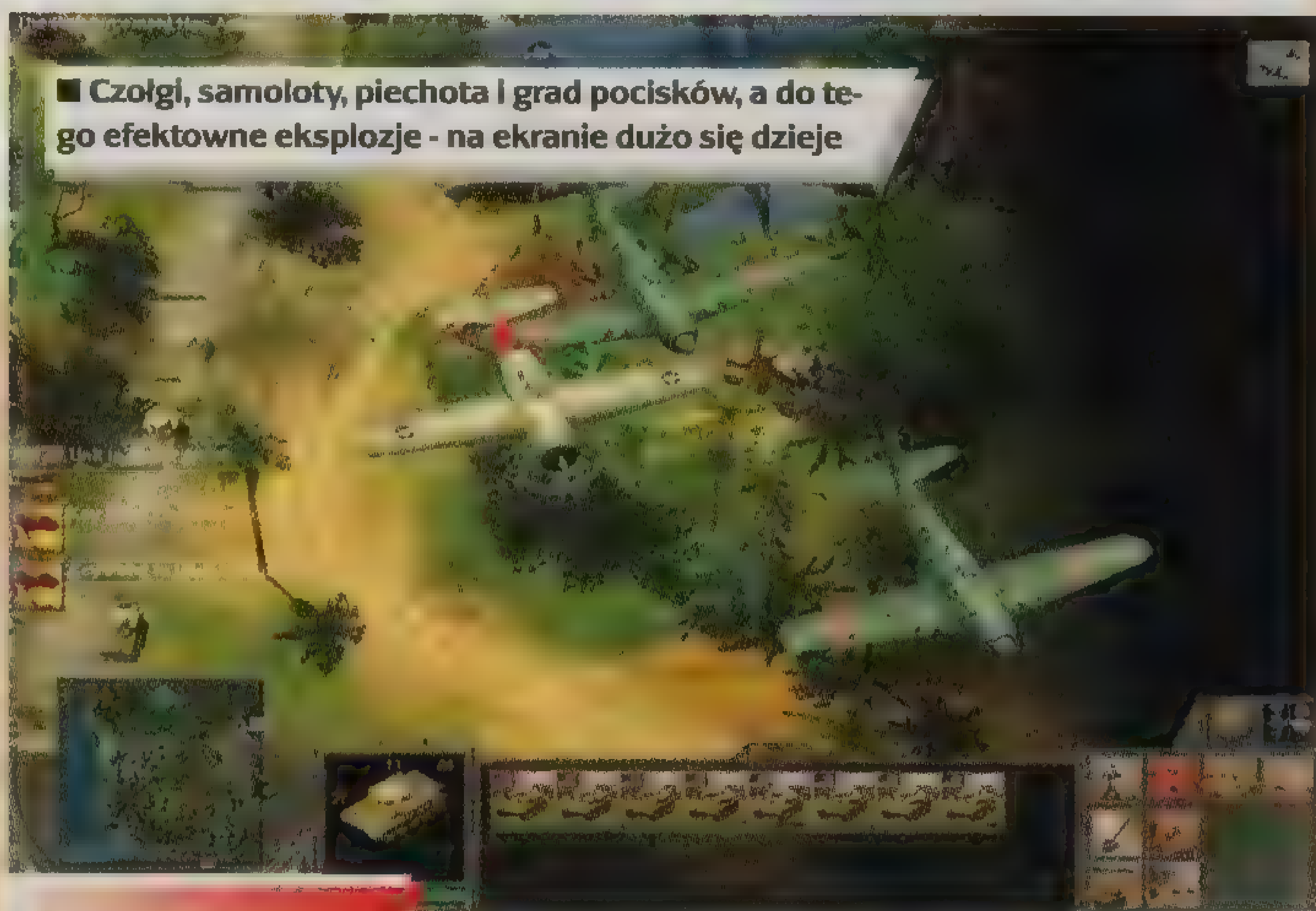
**Blitzkrieg 2 uderza w czasie, w którym na polu II wojennych RTS-ów konkurencja spora. Mamy obie części Panzers, Sudden Strike i starych, ale jarych Soldiersów. Do tego, jak pamiętamy z recenzji pierwszej części i dodatku - Blitzkrieg to tytuł pod wieloma względami niedopracowany.**

Warto się przyjrzeć, czy mankamenty jedynki (zbyt małe jednostki, chaos na polu walki, możliwość stosowania skutecznych taktyk: "na pałę" i "kupą mości panowie") zostały usunięte w drugiej części. Ta zaś po raz wtóry przenosi nas na fronty II wojny światowej. Możemy wziąć udział w trzech kampaniach (amerykańska, niemiecka i radziecka), zadecydować o wyborze jednego z czterech stopni trudności, rozegrać samouczek, skorzystać z wymyślonych osobiście (lub przez innych graczy) kampanii i modów. Do tego w grze dostępna jest encyklopedia, w której dość pobieżnie (ale zawsze lepsze to, niż nic), omówiony został sprzęt wojskowy, z którego przyjdzie nam korzystać. Misje treningowe są typowym średniakiem - ot wprowadzają w tajniki rozgrywki, bo taka ich rola. Za to, gdy przystąpimy do kampanii, okaże się, że większość wymienionych wad jedynki na szczęście zniknęła.

Mało tego! Cała koncepcja gry uległa takiemu przeformułowaniu, że Blitzkrieg 2 sporo na tym zyskał. Otóż poszczególne misje składają się z bitew rozgrywanych w danym regionie. To my decydujemy o kolejności, w jakiej je toczymy. Fakt to o tyle istotny, że przed bitwą wiemy dokładnie, jakich bonusów możemy się spodziewać po jej zakończeniu. Owe bonusy to nowe jednostki, z których będziemy mogli korzystać podczas kolejnych za-

## WYBÓR GUSTLIKA

- Blitzkrieg II - jest wszystkim tym, czym nie stała się "jedynka". Usunięto błędy, dodano nowe opcje i poprawiono grafikę
- Codename Panzers: Faza Druga - też II wojna światowa i RTS. Graficznie na poziomie Blitzkrieg II za to można demolować każdą strukturę na mapie
- Soldiers: Ludzie Honoru - gra nieco zapomniana, bo niepozbawiona błędów. Zawiera jednak nowatorski system "Direct Control", który sprawdza się znakomicie



■ Czołgi, samoloty, piechota i grad pocisków, a do tego efektowne eksplozje - na ekranie dużo się dzieje

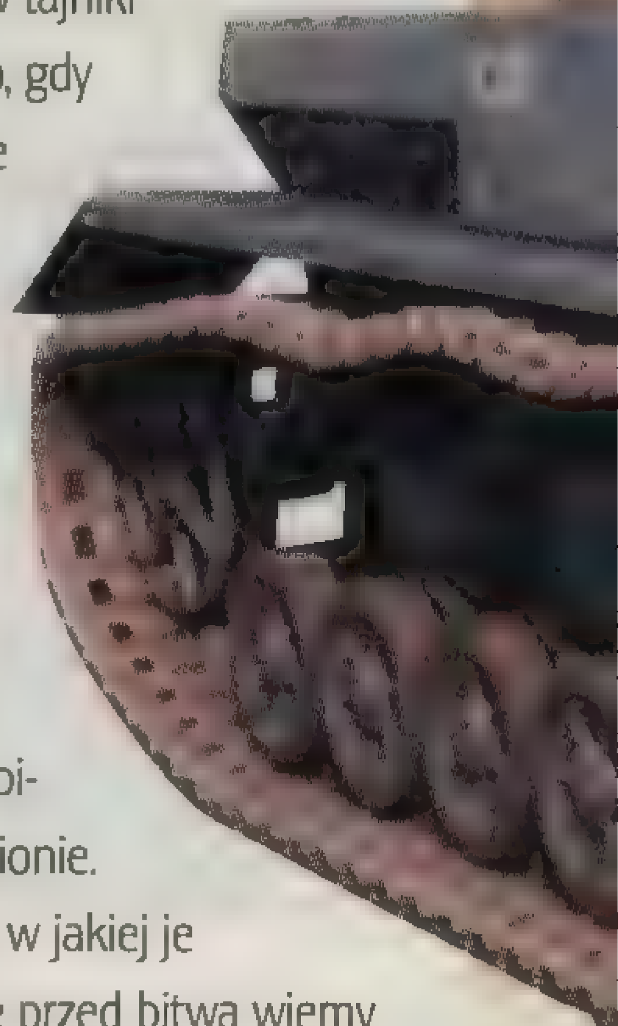



■ Temu, kto wpadł na pomysł napisu na środku ekranu powinno się wyrwać mózg!

## INFO




**Dystrybucja PL:** Cenega Poland
**Producent:** Nival Interactive
**Wydawca:** CDV Software
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Już jest
**Typ gry:** RTS
**Cena:** 99.90 zł
**Internet:** www.blitzkrieg2.de
**Wymagania:** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB
**Online:** Tak



dań (niestety nie zawsze, ale tylko tam, gdzie zaplanowali to autorzy). Już pierwsza część gry przyzwyczaiła nas do tego, że w czasie rozgrywania misji możemy poprosić o wsparcie, które ląduje we wskazanym punkcie mapy. Na daną misję, mamy określoną ilość dozwolonych zrzutów. Tu jednak ciekawostka: jeśli nie będziemy z nich korzystać, będą się kumulować. Dzięki temu na



najważniejsze potyczki możemy pozostawić sobie spore zaplecze, ale to już zależy od naszych umiejętności. Kolejnym interesującym aspektem jest to, że po udanych bitwach wzrastają nasze ogólne umiejętności i mamy możliwość przyporządkowywania dowódców do poszczególnych oddziałów. Oddziały, dowodzone przez kompetentnych liderów walczą mężniej i są dla nas lepszym wsparciem. W miarę upływu czasu dowódcy otrzymują również nowe skille, co przekłada się na działanie prowadzone na froncie. Pod względem rozgrywki można odczuć sporą poprawę w stosunku do jedynki. Nie czarujmy się - RTS-em marzeń Blitzkrieg 2 z pewnością nie jest (o wadach za chwilę), ale wiele błędów autorzy usunęli.




## PRZECIEKI

Blitzkrieg 2 pod wieloma względami (np. graficznie) przypomina Panzers 2. Obie serie wydaje studio CDV, które wyspecjalizowało się już w RTS-ach z czasów II wojny światowej. Na koniec roku firma planuje grę pt. Mission Kursk, w której będziemy mogli sami zdecydować o losach tej słynnej pancernej bitwy

## MOCNY PUNKT

Ograniczona ilość sił wsparcia. Jeśli będziemy oszczędni, podczas finalnej bitwy będziemy mogli zalać wroga tonami sprzętu

## DETALE

- 3 kampanie (68 misji)
- 4 poziomy trudności
- Niemal 250 jednostek
- 60 rodzajów piechoty
- 50 umiejętności dowódców
- 8 graczy w trybie multiplayer
- Zmienność trybów dnia i nocy
- Edytor map



Uwielbiam zapach napalmu o poranku! To wprawdzie nie napalm, ale też jest miło...

Pamiętacie misje kończone w ciągu 3 minut przy ustawieniu najszybszego tempa gry? Tym razem (na szczęście!) można o tym zapomnieć. Przeciwnik, choć wysokiego IQ z pewnością nie ma, to jednak głupotą nie grzeszy i takie numery nie przejdą. Aby wygrać niektóre starcia trzeba się mocno napocić i... spowolnić tempo. Ciekawie została rozwiązana inna bolączka znana z jedynki. Chodzi o małe ludziki, które zlewają się kompletnie z tłem. Tym razem, gdy oddział stoi za budynkiem lub drzewem świeci jak choinkowa lampka, więc ciężko go nie zauważyć. Estetom może to przeszkadzać (fakt, piękne nie jest...), ale za to pomaga zachować orientację w czasie gry. Wadą, która niestety pozostała jest blokowanie się jednostek (zwłaszcza czołgów). Często krążą dookoła, a cenne sekundy biegną... Skarżyć się można także na zbyt mały zoom i świecący pośrodku napis "pauza", który przeszkadza w wydawaniu rozkazów. Nie można natomiast narzekać na graficzną stronę gry. Każdy model jest szczegółowo odwzorowany, na planszy pełno jest domków, zabudowań i struktur, które w czasie bombardowania z przytupem sypią się w gruzy. Całość układa się w całkiem niezłego RTS-a. ■



## WERDYKT

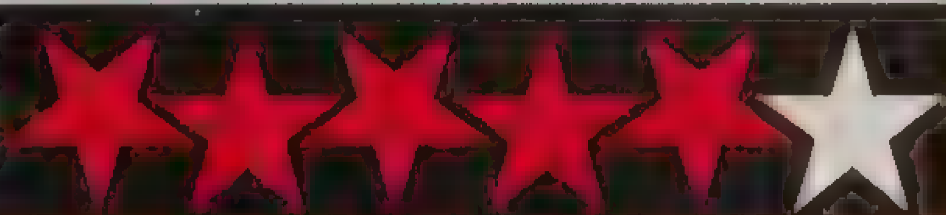
### GRYWALNOŚĆ
+ Poziom trudności wzrasta z upływem czasu. Przydzielanie dowódców i wybory na mapie strategicznej urozmaicają zabawę
- Niestety pojazdy nadal mają skłonność do blokowania się i jeżdżenia w kółko...

### GRAFIKA
+ Wybuchy zrobione przepięknie. Mapy i obiekty dopieszczone w szczegółach
- Samoloty niekiedy zasłaniają widok, napis pauza na środku ekranu to przestępstwo!

### DŹWIĘK
+ Żywiołowa i adekwatna do rozwoju wypadków muzyka. Wypowiedzi wojaków w językach ojczystych
- Nie mamy zastrzeżeń

### ŻYWOTNOŚĆ
+ 3 kampanie i blisko 70 misji starczą na długo. A na deser zostaje edytor i multiplayer
- Niektóre misje są zbyt krótkie, pierwotnie planowano jeszcze kampanię brytyjską...

Pierwsza część gry nie hrylowała zawłaszcza, jeśli chodzi o AI i zróżnicowanie misji. W dwójce wady te usunięto, co wyszło grze na plus





■ Kurczaki, ale jesteśmy trendy!

# THE SIMS 2: NOCNE ŻYCIE

**Zapadła noc. Wszystkie światła w domach pogasły. Znużone trudami dnia codziennego Simy złożyły mniej lub bardziej niewinne głowy na poduszkach. Ci natomiast, dla których zachód słońca jest tylko znakiem do rozpoczęcia prawdziwej zabawy, korzystają z przyjemności oferowanych przez przedmieścia Sim City. A jest tego sporo.**

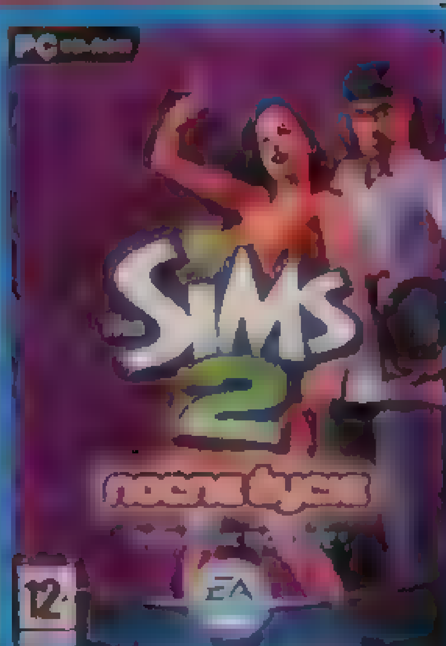
Nowy dodatek do The Sims 2 zatytułowany - "Nocne Życie" oferuje graczom wiele nowych rozwiązań. Aby w pełni z nich skorzystać, możemy wybrać dla Sima nową aspirację - poszukiwanie przyjemności. Kolejną nowością jest tzw. "chemia", czyli różne cechy innych simów, które podobają się naszej postaci, lub wręcz przeciwnie. Simy, pomiędzy którymi działa chemia znacznie łatwiej nawiązują ze sobą kontakt, a interakcji dostępnych na początku znajomości jest więcej i silniej one oddziałują. Jest to kolejny wielki krok w stronę zwiększenia realizmu rozgrywki. Gra toczy się w nowym otoczeniu, przedmieściu, losowo tworzonym zaraz na początku gry. Większość parceli, jakie się tam znajdują, jest publiczna. Domków mieszkalnych jest niewiele. Lokacje to między innymi kluby nocne, kręgielnie, muzea; każda z odmiennym wystrojem. Dzięki dodatkowi otrzymujemy również ponad 125 nowych obiektów, jak chociażby kabina fotograficzna, tor kręglarski, podium Dj-a czy stolik pokerowy. Sposób podróżowania także przeszedł rewolucję. Teraz, zamiast wzywać za każdym razem taksówkę, nasz Sim może pojechać do miasta własnym samochodem. Tak, tak, samochodem. Jest ich pięć typów, od rodzinnego do sportowego cuda, w różnych wariantach kolorystycznych. Samochód nie służy tylko do wypadów na miasto, można nim jeździć do pracy, wozić dzieci do szkoły, czy poprostu wybrać się na krótką przejażdżkę.

Wraz z dodatkiem do gry wkracza cała plejada nowych postaci, z których najciekawsze to cyganka i wampiry. Cyganka pojawia się zaraz na początku gry. Za odpowiednią sumę znajdzie naszej postaci idealnego partnera. Jednak jej usługi nie są tanie, a zgodność charak-

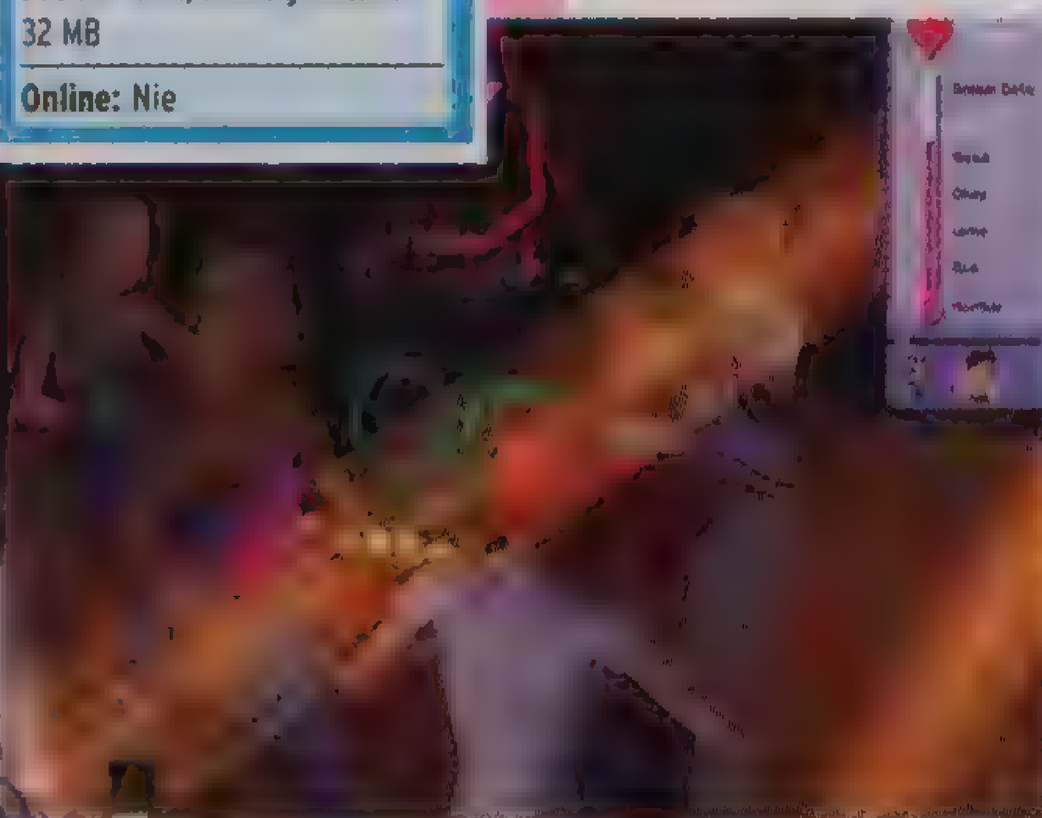




## INFO



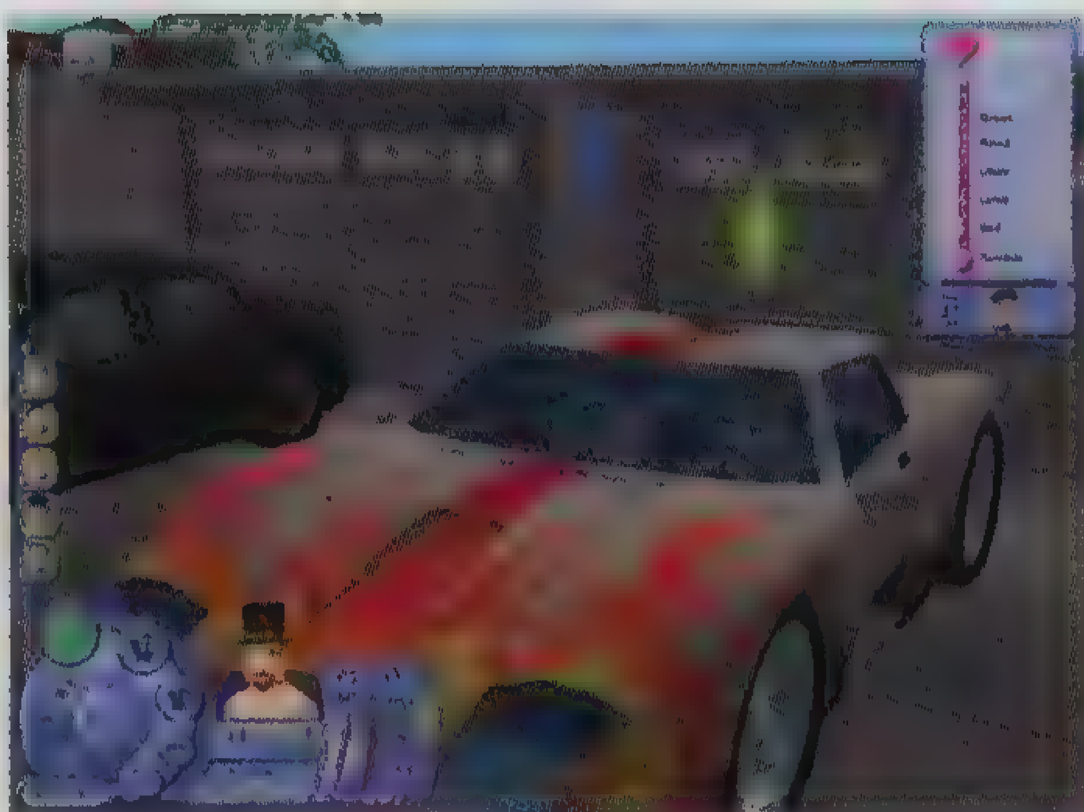

**Dystrybucja PL:** EA Polska
**Producent:** Maxis
**Wydawca:** Electronic Arts
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Już jest
**Typ gry:** Symulacja
**Cena:** 79.90 zł
**Internet:** www.thesims2.com
**Wymagania:** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB
**Online:** Nie



## MOCNY PUNKT

**■ Spośród wielu nowości wprowadzanych przez dodatek za najbardziej rewolucyjną uważam "chemię". Dzięki temu czynnikowi simy zyskują imitację osobowości. Wprowadza to także dużo zróżnicowania w "społeczności" Simów, a konkretnie możliwość posiadania sympatii i antypatii wśród nich**

terów naszego Sima i jego potencjalnego ukochanego zależy od sumy, jaką jej oferujemy. Wampiry natomiast to bardziej smaczek niż ważny element rozgrywki. Bardzo trudno je spotkać, jednak bliższa znajomość z nimi może zaowocować przemianą naszej postaci w prawdziwego krwiopijcę. Wtedy Sim zaczyna wieść prawdziwe nocne życie. Gdy wampir zostanie wystawiony na działanie promieni słońca jego statystyki spadają do zera i po krótkim czasie ginie. Dlatego dzień spędza w szczelnie zamkniętej trumnie (do nabycia w panelu kupowania). Zdecydowanie największą nowością w dodatku są randki. Podobnie jak przyjęcia spotkania takie mają określony czas i punktację. Ten aspekt nas rozczarował. Wszystko jest uproszczone aż do przesady. Mamy wgląd w panel aspiracji i obaw partnera, najwyżej punktowane interakcje są oznaczone błyskawicami i właściwie cała zabawa sprowadza się do wykonywania tych właśnie czynności i obserwowaniu, jak wskaźnik idzie w górę. Miłym dodatkiem do randek są rozmaite upominki dawane nam przez partnera po szczególnie miłym spotkaniu. Jednak spotkanie niekoniecznie musi takie być. Simy potrafią się śmiertelnie na siebie obrazić, a pogodzenie ich nastręcza wtedy mnóstwo trudności. Jednak warto, gdyż satysfakcja po zażegnaniu kryzysu jest przeogromna. Grafika gry nie zmieniła się znacząco w stosunku do poprzedniego dodatku. Dodano jedynie dużo nowych efektów. Między innymi kolorowe światła, kwiaty imitujące zapach po spożyciu eliksiru miłości, czy serduszka nad głową przy mijaniu szczególnie atrakcyjnego dla naszej postaci sima. Nowe przedmioty i interakcje posiadają bardzo ładnie zrobione animacje, taki np. wolny taniec zadziwia realizmem. Strona audio została zrealizowana wspaniale, zróżnicowane style muzyczne (muzyka klasyczna, lata 50-te, techno, house...) idealnie wpasowują się do klimatu. Podsumowując, nowości wprowadzone przez dodatek znacznie urozmaicają rozgrywkę. Jednak znaczne uproszczenie najważniejszej z nich - randek - zabija część przyjemności z grania. Mimo to - polecamy. ■



## DETALE

- Nowe otoczenie - Przedmieście
- Nowe parcele publiczne
- Szereg nowych postaci
- 127 nowych przedmiotów
- 22 dodatkowych interakcji



■ No dobra, przegrałeś. Zdejmuj gacie!

## WYBÓR CASANOVY

- The Singles - gra wzorowana na The Sims, w której kierujemy dwójką współlokatorów, pomagając w skonsumowaniu związku
- The Sims: Randka - pierwowzór "Nocnego Życia", jeden z najlepszych dodatków do pierwszej części The Sims
- The Sims: Nocne Życie - drugi z kolei dodatek do The Sims 2, w którym nacisk położono na interakcję miedzy postaciami



## PRZECIEKI

- Według nieoficjalnych zapowiedzi kolejny dodatek do The Sims 2 ma dotyczyć biznesu. Simy będą miały możliwość kierowania własną firmą. Nareszcie będzie okazja sprawdzić, jak simy poradzą sobie z zarabianiem na życie. Gra nie posiada jeszcze tytułu, ale jej premierę nieoficjalnie zapowiedziano na pierwszy kwartał 2006 roku

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Wiele nowości urozmaica monotonną rozgrywkę
- Czasem ma się wrażenie, że postawiono bardziej na ilość niż na jakość

**GRAFIKA**
+ Świetne animacje nowych obiektów
- Miejscami błędy w postaci nachodzących na siebie tekstur

**DŹWIĘK**
+ Pasująca do klimatu muzyka
- Mowa wampirów brzmi idiotycznie

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Dzięki dynamicznej rozgrywce do gry ciągle chce się wracać
- Na dłuższą metę nudzi

Mimo kilku niedociągnięć "Nocne Życie" znacznie urozmaica rozgrywkę i oferuje dużo nowych elementów



ZA / PRZECIW / WERDYKT







■ MTV znów odpicowało komuś brykę...

## MOCNY PUNKT

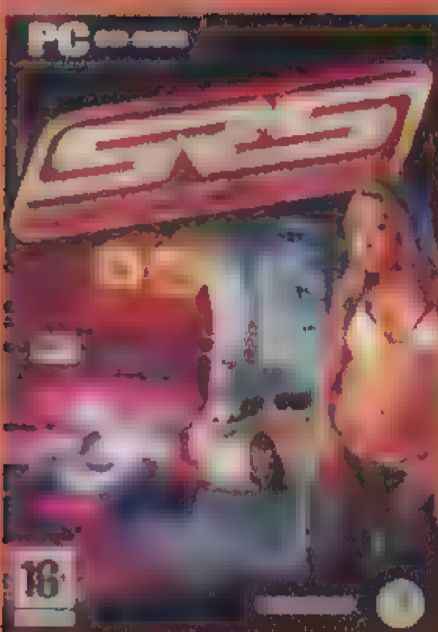
■ Rozbudowane zaplecze techniczne i ogromne możliwości tuningowania. Posiadając odpowiednią kasę, wyśrubujemy osiągi wozów do ekstremalnych granic, zaś polepszając każdy aspekt techniczny fury nadajemy jej niepowtarzalnego charakteru

# STREET RACING SYNDICATE

## DETALE

- 50 samochodów
- 3 miasta
- 18 gorących panienek
- 72 wyścigi
- 20 wyzwań

## INFO



**Dystrybucja PL:** IQ Publishing
**Producent:** Eutechnyx
**Wydawca:** Namco
**Wersja językowa:** Angielska
**Premiera:** Już Jest
**Typ gry:** Wyścigi
**Cena:** 89.90 zł
**Internet:** srs.namco.com
**Wymagania:** PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB
**Online:** Tak

**Street Racing Syndicate to znakomicie zrealizowana gierka z olbrzymim potencjałem. Praktycznie ma wszystko (i to w nadmiarze), żeby zostać wielkim hitem. Jednak po godzinie zabawy odczuliśmy lekki niedosyt...**

Ta gra oferuje naprawdę wiele. Ponadto ma kilka fajnych rozwiązań podnoszących grywalność, ale całość jakoś nie powala. Dlaczego? Ponieważ twórcy nie potrafili odpowiednio zrównoważyć wszystkich elementów. Czyż nie jest paradoksem, iż gra o nielegalnych, nocnych wyścigach samochodowych dostarcza znacznie więcej frajdy przy odpicowywaniu bryki, niż samej jazdy? Gdybyśmy mieli oceniać wyłącznie pierwszy aspekt zabawy, gra zasługuje nawet na ocenę 5,5 gwiazdki. Do kupienia jest 50 oficjalnych, licencjonowanych i pieczołowicie odwzorowanych samochodów: Mazda, Nissan, Toyota, Lexus, Subaru i inne - naprawdę jest, w czym wybierać. Po nabyciu wozu jedziemy do garażu, gdzie możemy poddać go kosmetycznym zmianom: przemalować, zamontować spojler, neony, bajeranckie naklejki itp. Jednak najważniejsza i zarazem najciekawsza część to usprawnianie osiągnięć pojazdu. Wybieramy z zatrzęsienia autentycznych części od 15 najbardziej znanych firm zajmujących się tuningiem. Po odpowiednim odpicowaniu fury ruszamy na miasto. Na mapie zaznaczono kilkadziesiąt punktów podzielonych na kilka kategorii. Możemy do nich pojechać sami lub nacisnąć spacje i teleportować się, zaoszczędzając czas. Brzmi zabawnie, ale to naprawdę bardzo duże udogodnienie i świetnie, że wprowadzono tę opcję. Ale wracając do mapy, możemy udać się na zlot miłośników nielegalnych wyścigów i wziąć udział w 3 seriach po 3 wyścigi każda. Aby uatrakcyjnić grę, twórcy wprowadzili poziom respektu zdobywany za wygrywanie zawodów. Musimy ciągle podnosić swój prestiż, gdyż to właśnie on i odpowiednio wysoka kwota wpisowego będą przepustkami do wyścigów z coraz lepszymi przeciwnikami. Ponadto możemy porozbijać się po mieście i poszukać tak zwanych "Street Challenges". Niezorganizowanych, spontanicznych wyścigów z innymi kierowcami, według reguł ustalanych przez oponenta. Na koniec zostawiliśmy zdobywanie panienek. Podjeżdżamy do zaznaczonej na mapie miłośniczki tuningu (potocznie zwanej balcharą;)) i podejmujemy się wykonać jakieś zadanie (raczej banalne i niezbyt urozmaicone). Jeżeli nie zawiedziemy, zdobędziemy nową dziewczynę oraz krótki filmik wideo, w którym zaprezentuje ona swoje skąpo odziane ciało w tańcu. W sumie fajne urozmaicenie, bo filmy wideo pokazują prawdziwe, a nie komputerowe panienki, które nie mają kompleksów! Aby zaostrzyć Wasz apetyt dodamy, iż są to modelki, aktorki występujące w Słonecznym Patrolu oraz dziewczyny miesiąca Playboya. Mówiąc krótko, SRS ma super oprawę i mnóstwo świetnych dodatków urozmaicających zabawę. Niestety podstawowy oraz najważniejszy składnik gry wypada słabiej. Same wyścigi są mało pasjonujące, bo pędzimy 200 km/h, ale czujemy się tak, jakbyśmy jechali 80. Przeciwnicy też nie grzeszą zbytnią inteligencją, a zdarza się, że fizyka jazdy czasem kuleje.

Tak pokrótce przedstawia się "SRS". Jeżeli więc jedynym i najważniejszym aspektem gry wyścigowej jest dla Was mania prędkości przyprawiająca o palpitacje serca, to możecie się lekko rozczarować. Ale jeśli rajcuje Was tuning i macie słabość do płci pięknej, a ponadto potraficie docenić inne atrakcje, które zafundowali autorzy gry - jest to znakomity wybór.

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Świetne i rozbudowane opcje tuningowania, 3 miasta do ścigania się, kilka trybów zabawy i ładne panienki
- Wyścigom brak rumieńców i szybkości...

**GRAFIKA**
+ Gra prezentuje się dobrze -fajny efekt używania dopalacza
- Ale też nie jest żadną wizualną ucztą

**DŹWIĘK**
+ Szybkie piosenki tworzące tło dla wyścigów
- Niestety równie szybko się nudzą

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Sam tryb dla jednego gracza nie wystarczy na długo
- Na szczęście jest jeszcze możliwość ścigania się z realnymi przeciwnikami przez Internet

Fajna ścigałka z jeszcze fajniejszą opcją tuningu, a szczerze mówiąc nie mogliśmy nie docenić tych 18 gorących i ponętnych panienek

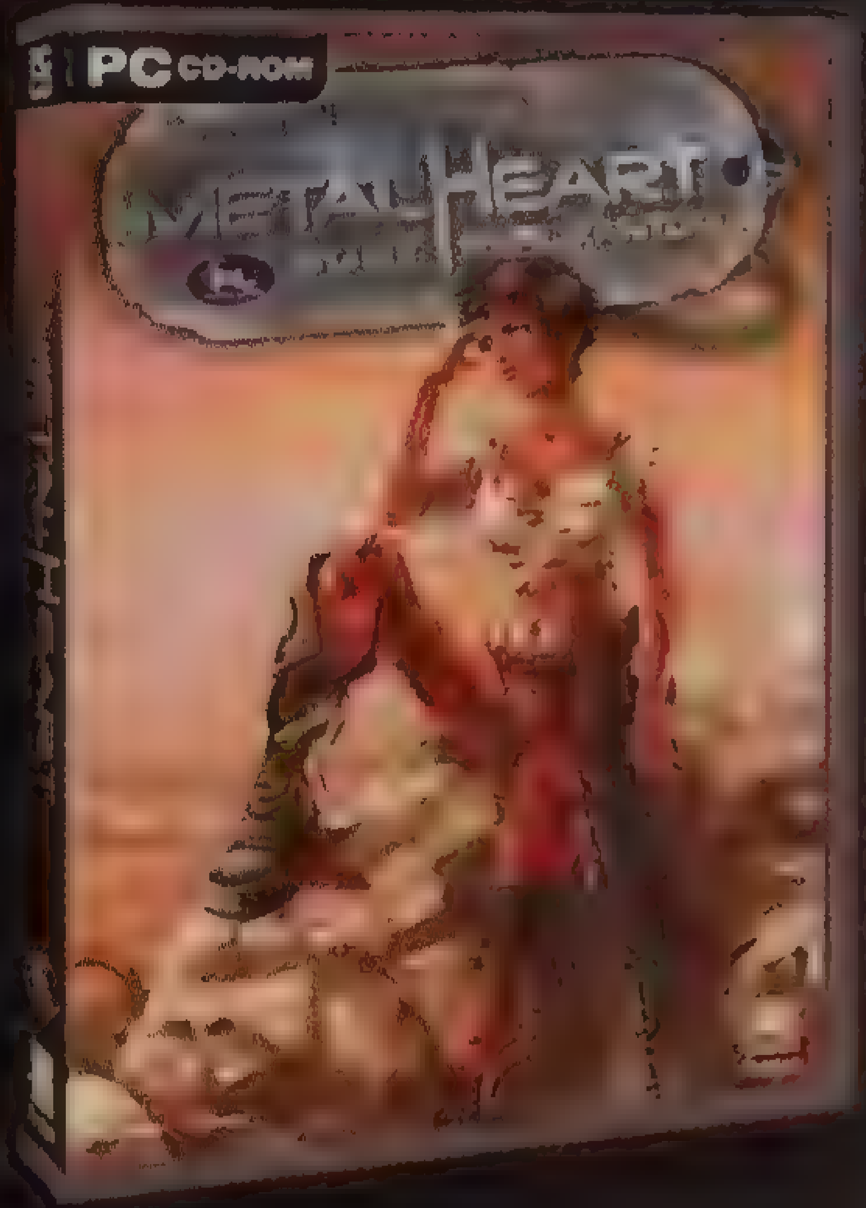


# METAL HEART
## BUNT REPLIKANTÓW




**Długo oczekiwany post-nuklearny RPG, już w sprzedaży!**




www.nicolasgames.pl




NICOLAS GAMES

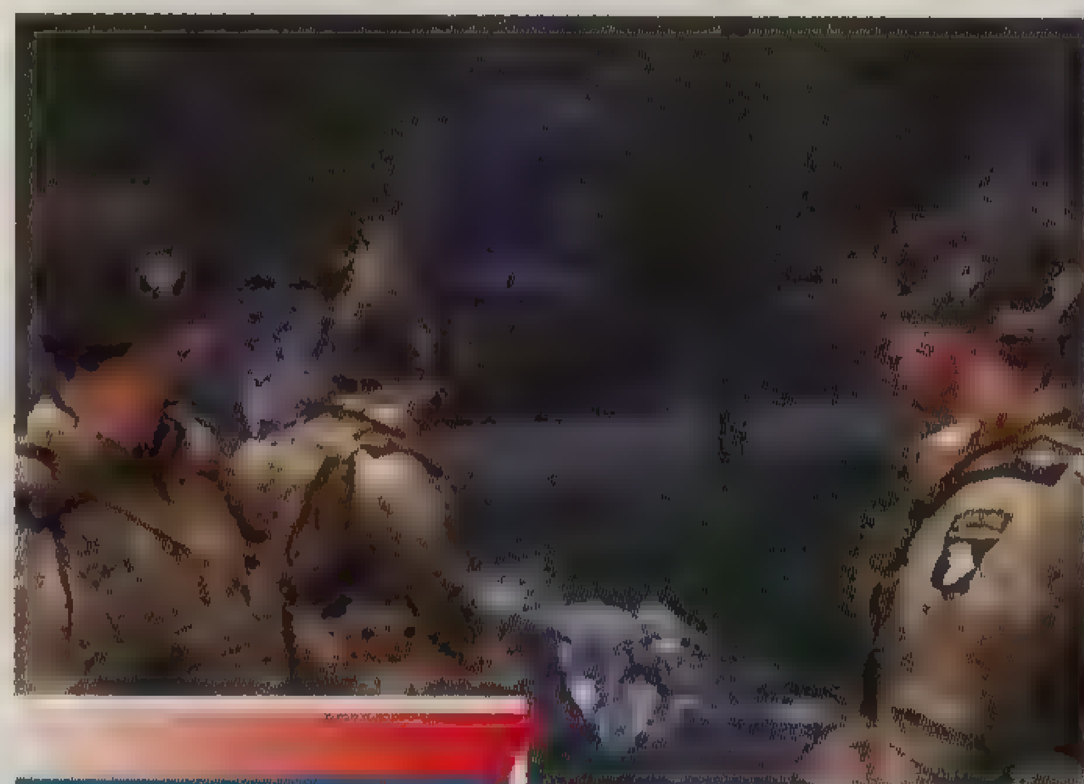


■ Sierżancie, tutaj! Znalazłem ogromny hełm!

# BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

**Kilka miesięcy temu do naszej redakcji trafił Brothers In Arms: Road To Hill 30. Bez wahania przyznaliśmy tytuł gry miesiąca i miano najlepszej wojennej strzelanki, jaka wyszła na Peceta. Powstanie kontynuacji tego wielkiego hitu było pewne, jednak nikt nie spodziewał się, że powrócimy do Normandii tak szybko.**

Prawdopodobnie większość z Was już zerknęła na ocenę i teraz zastanawia się, czym BIA: Earned in Blood ustępuje swojej poprzedniczce, skoro oceniliśmy ją o jeden punkt niżej niż BIA: RTH30, prawda? Spieszymy wyjaśnić, że nowa odsłona działań Aliantów w Normandii jest zdecydowanie lepsza, bo o wiele grywalniejsza od pierwszej części. Jednak jest to kontynuacja i brak jej posmaku nowości, oryginalności oraz nowatorstwa w podejścia do tematu. W BIA: EIB wcielamy się w Joe Hartsocka, oficera służącego pod rozkazami Matta Bekera - głównego bohatera pierwszej części. Wszyscy, którzy grali w tamten tytuł, z pewnością pamiętają, jak w intrze samolot z ludźmi Bekera został trafiony, a żołnierze zmuszeni do wyskoczenia przed planowanym miejscem zrzutu. Oddział się rozsypał. Teraz mamy okazję dowiedzieć się, co porabiała pozostała część drużyny. Twórcy bardzo zgrabnie i ciekawie powiązali wątki oraz postacie występujące w obu grach. Zresztą nie tylko za to zasłużyli na słowa uznania. Jeszcze większe wrażenie robi pieczołowitość oraz historyczna dokładność, z jaką przygotowano ten tytuł. Przy przygotowywaniu fabuły pracowali historycy oraz żołnierze, którzy brali udział w omawianych wydarzeniach. Końcowy efekt to gra, w której będziemy musieli zrobić dokładnie to samo, co ponad 60 lat temu Alianci po wylądowaniu w Normandii, w dokładnie tych



## WYBÓR SZEREGOWCA

■ Brothers In Arms: Earned In Blood - powtórka z lądowania Aliantów w Normandii. O wiele grywalniejsza od poprzedniczki.

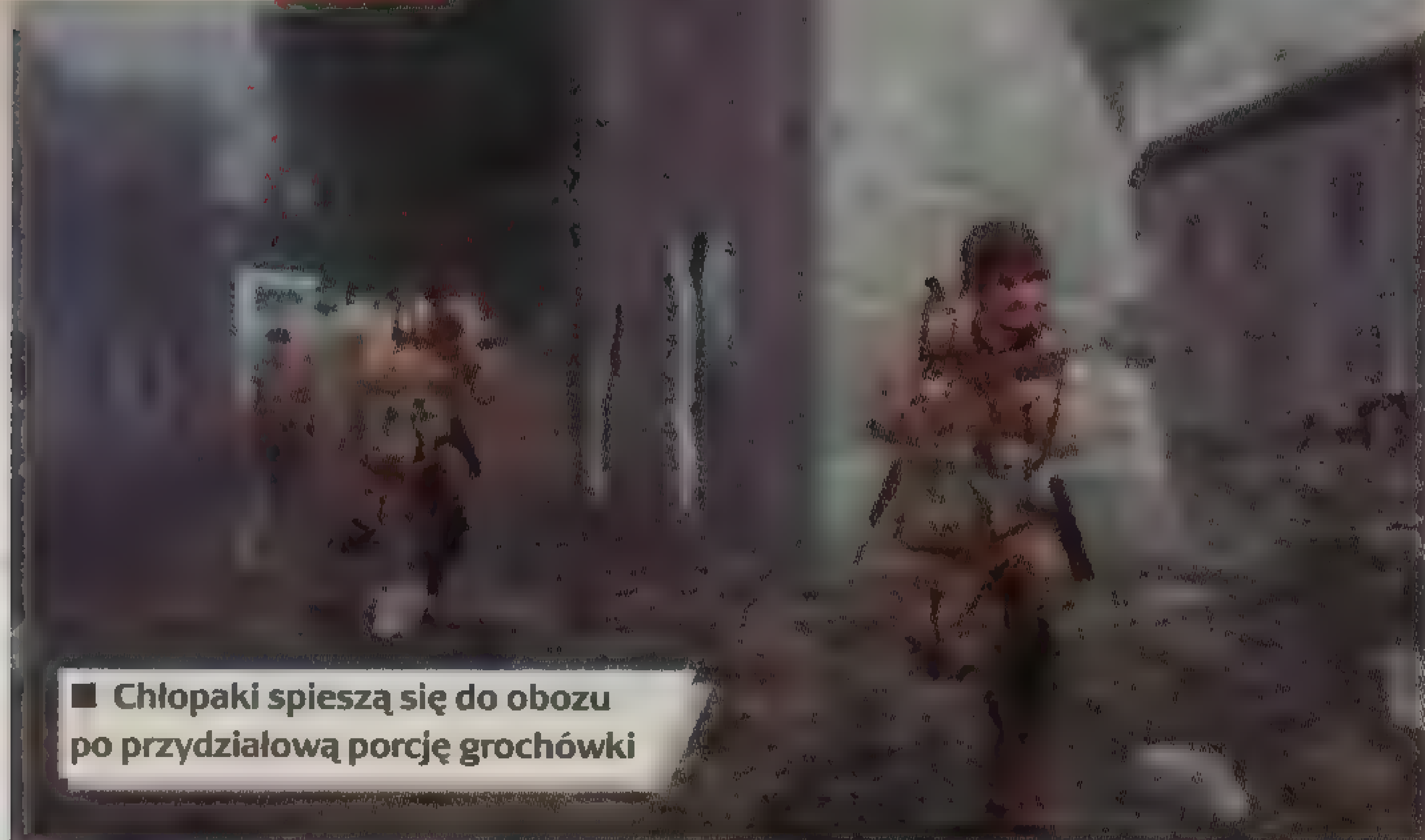
■ Call Of Duty 2 - na ten sequel oczekujemy z wielką niecierpliwością. Jedynka była super! Nie wątpimy, że dwójka będzie lepsza

■ Medal Of Honor - ta arcadowa strzelanka z PSX'a po przeniesieniu na peceta, okazała się prekursorem realistycznego podejścia do tematyki wojennej w grach

## INFO




**Dystrybucja PL:** Cenega Poland
**Producent:** Gearbox Software
**Wydawca:** Ubisoft
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Już jest
**Typ gry:** Akcja
**Cena:** 79,90 zł
**Internet:** www.brothersinarmsgame.com/uk/index.php
**Wymagania:** PIV 1,3 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB, czytnik DVD
**Online:** Tak

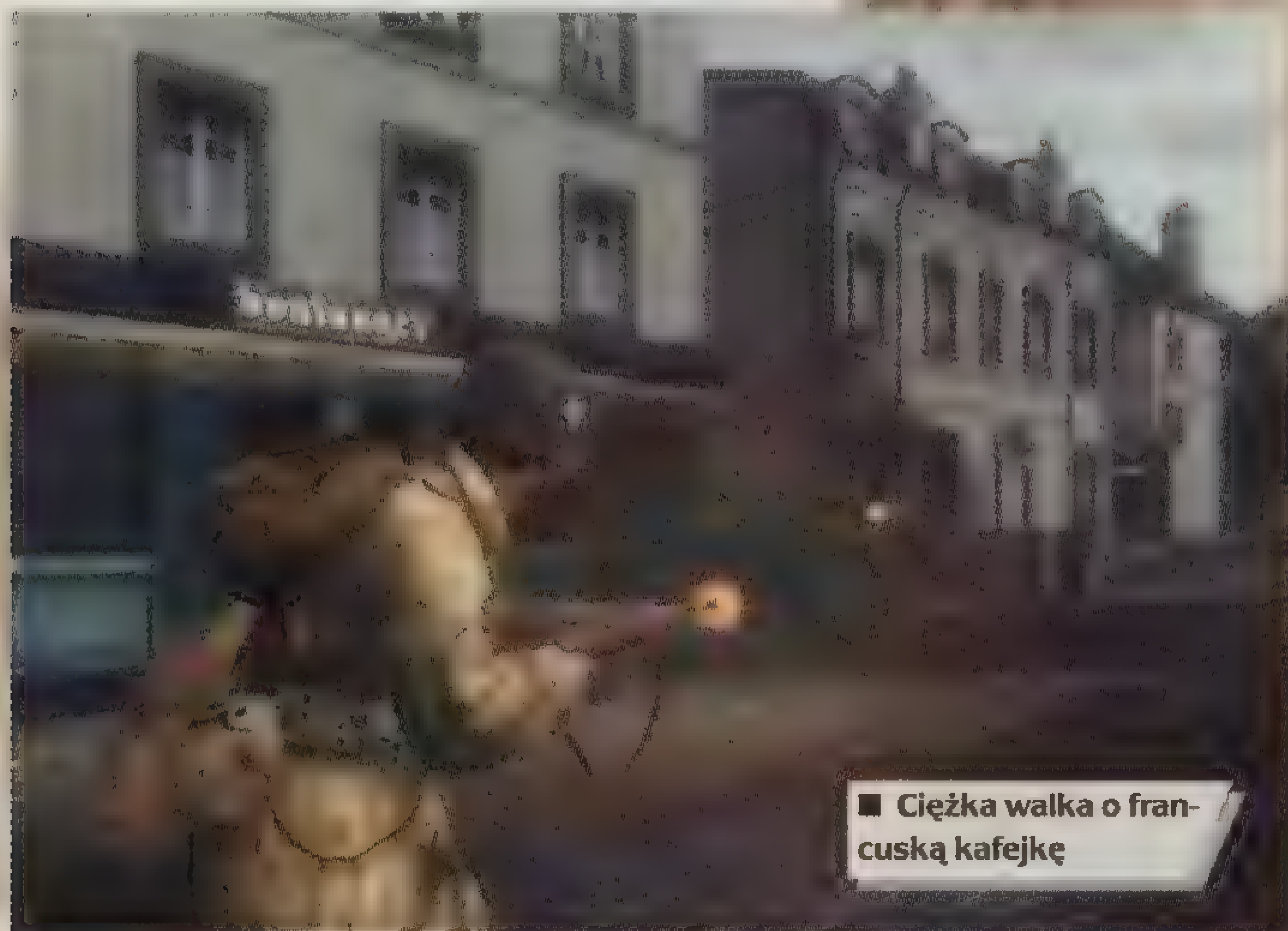


■ Chłopaki spieszą się do obozu po przydziałową porcję grochówki

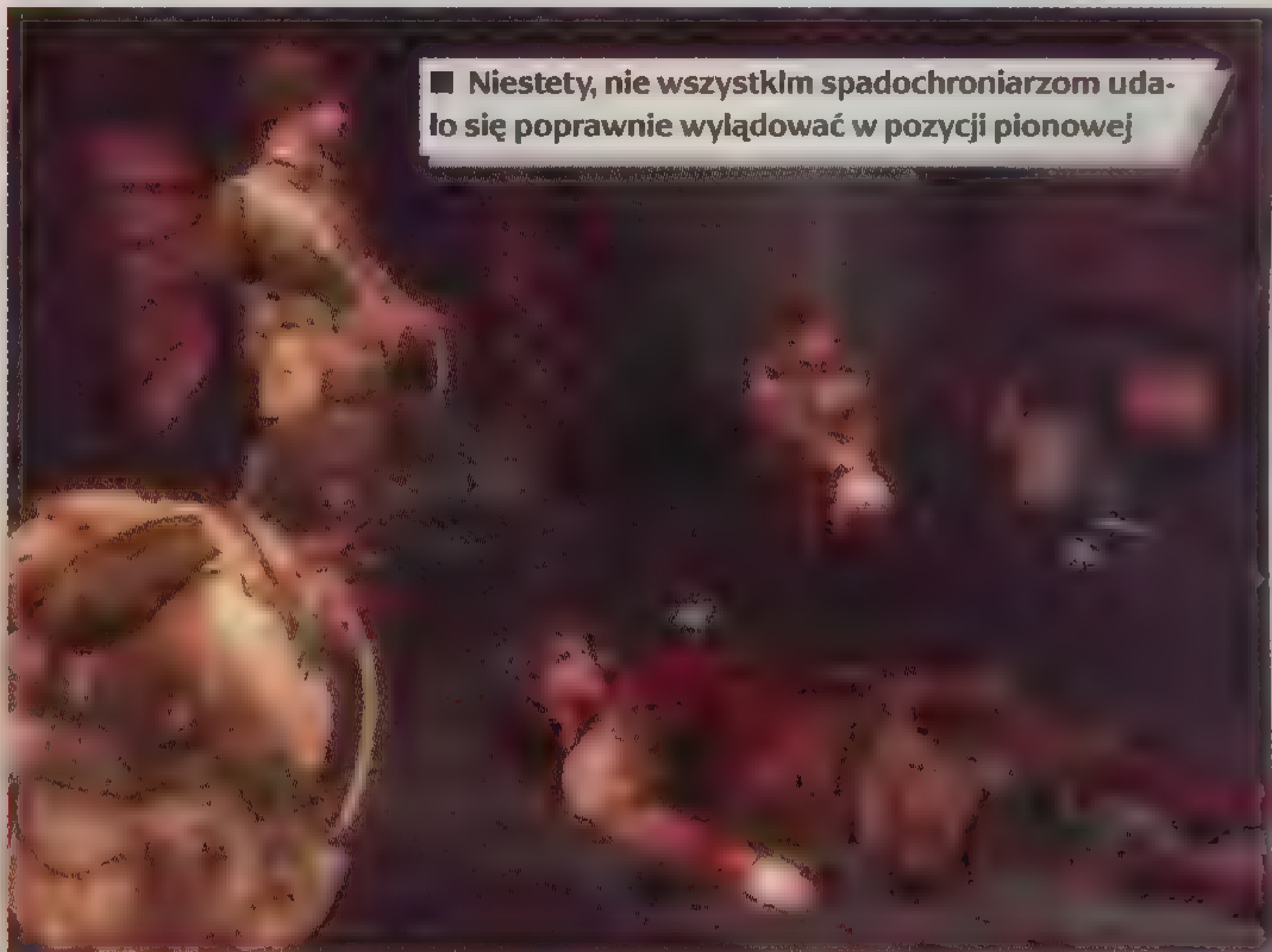


samych miejscach. Świetnym przykładem jest atak na konwój na początku gry. Po ukończeniu owego levelu w dodatkach pojawią się fragmenty zeznań żołnierzy biorącyh udział w tej akcji oraz oficjalny wojskowy raport opisujący potyczkę. Z kolei w trzeciej misji musieliśmy zdobyć tamę bronioną przez niemiecki oddział. Byliśmy pod wielkim wrażeniem, gdy po wejściu do dodatków zobaczyliśmy zdjęcie owego miejsca, tuż po zajęciu przez Aliantów w 1944 roku, a następnie screen przedstawiający lokacje w grze. Obydwa miejsca były identyczne! Menu z dodatkami okazało się być prawdziwą skarbnicą wiedzy na temat tworzenia gry, pokazującą ile sił, czasu i pracy włożono w ten produkt, by odpowiadał historycznym realiom. Zresztą znaleźliśmy tam także mnóstwo ciekawych informacji dotyczących przebiegu lądowania w Normandii, broni, ekwipunku żołnierzy, mapy, zdjęcia lotnicze, raporty wojskowe itp. Musimy podkreślić to raz jeszcze: dawno nie było tak pieczołowicie przygotowanej gry. Może jednak dość o otoczce gry, przejdźmy do nowości. Chyba najważniejszą zmianą jest znacząco poprawiona sztuczna inteligencja wrogów. BIA:RTH30 zarzucano obniżające grywalność słabe AI oponentów, którzy na swych stanowiskach trwali do śmierci. W kontynuacji już nie uświadczymy takich sytuacji. Jeżeli wróg zauważy, że próbujemy zajść go od boku, na pewno wycofa się na bezpieczniejsze pozycje. Poprzednio oponenci nie byli zbyt aktywni, zaś teraz swoje postępowanie dostosowują do naszej taktyki. W ten sposób i tak nie należąca do łatwych gra, stała się trudna. Dla bardziej wymagających graczy, twórcy przygotowali wyzwanie: nie stracić żadnego z żołnierzy, którzy odgrywają jakąś rolę w fabule. Spieszymy uspokoić mniej wprawnych graczy, że nawet w przypadku śmierci takiej postaci, komputer zapyta nas, czy chcemy powtórzyć planszę, czy "oszukać" i przejść do następnej. Ponadto zmieniła się także sceneria naszych działań. Choć nie zabraknie przedzierania się przez lasy i potyczek w otwartym terenie, w BIA:EIB powalczymy również w terenie miejskim. Walki w zniszczonych francuskich miasteczkach, w labiryncie wąskich uliczek, gdzie wróg może czaić się za każdym załomem, naprawdę dodały grze rumieńców. Prócz kilkudziesięciu historycznych broni, w konfrontacji z Niemcami pomoże nam również czołg M10 Wolverine, któremu można wydawać rozkazy. Kolejną rzeczą znacząco podnoszącą grywalność BIA:EIB, jest doskonale przygotowany Skirmish, pozwalający na zabawę solo lub w kilka osób (w trybie kooperacyjnym lub przeciwko sobie). Znajdziemy tu trzy świetne tryby rozgrywki.





■ Ciężka walka o francuską kafejkę



■ Niestety, nie wszystkim spadochroniarzom udało się poprawnie wylądować w pozycji pionowej

W Objective do wykonania kilkanaście misji, różnych w zależności od wybranej drużyny (Niemcy lub Amerykanie). W Timed Assault mamy określony czas na wyeliminowanie wszystkich wrogów. Równie ciekawy jest ostatni tryb, w który... nie można wygrać! Defense, to próba jak najdłuższego utrzymania miejsca szturmowanego przez coraz liczniejsze fale przeciwników. Warto też wspomnieć o możliwości wyboru poziomu sztucznej inteligencji komputerowych wrogów. W sumie wszystkie trzy tryby oferują naprawdę świetną zabawę oraz gwarantują, że nawet po ukończeniu historii, gra nie znudzi się po paru dniach.



Tym razem na koniec nie będzie podsumowania, bowiem to zamieściliśmy nietypowo na początku. Jeżeli polubiliście BIA:RTH30, to koniecznie musicie sięgnąć po zdecydowanie grywalniejszą kontynuację. To samo powinni zrobić wszyscy, którzy nie mieli styczności z tamtym tytułem, a preferują ambitniejsze strzelanki (czytaj: nie w stylu Quake'a i Serious Sam'a), lub lubują się w wojennej tematyce. ■

## PRZECIEKI

■ Polski dystrybutor gry dorzuca do pudełka dodatkową płyte CD. Znajdzie się na niej łatka spolszczająca oraz arcyciekawe filmy pokazujące, jak powstawała gra. Już nie możemy się doczekać!

## MOCNY PUNKT

■ Nie potrafiliśmy dojść w redakcji w tej sprawie do consensusu. Część jako mocny punkt wymieniała poprawioną sztuczną inteligencje wrogów, inni optowali za doskonałym skirmishem, zaś ostatnia grupa była pod wrażeniem historycznej wierności gry. Ponieważ sporu nie udało się rozstrzygnąć są 3 mocne punkty

## DETALE

- 13 misji
- 3 tryby gry w Skirmishu
- Kilkadziesiąt historycznych broni oraz pojazdów
- Super dbałość o realizm i historyczną zgodność
- Wypasione dodatki dołączone do gry

## WERDYKT

### GRYWALNOŚĆ
+ Poprawiona sztuczna inteligencja wrogów, doskonały Skirmish, super dbałość o historyczne realia, bardzo ciekawe dodatki
- Nie jest już tak innowacyjna, jak poprzedniczka, momentami boleśnie odczuliśmy brak czołgania się

### GRAFIKA
+ Lepsza niż poprzednio, a że wtedy była świetna, to chyba wniosek jest prosty, prawda?
- Drobne błędy graficzne, niektórym wybuchom brak mocy

### DŹWIĘK
+ Wszystkie elementy są doskonałe, trzeba tylko mieć odpowiedni sprzęt, żeby je docenić
- Zdecydowany brak

### ŻYWOTNOŚĆ
+ Gra dość trudna, a jak wiadomo, przechodzenie takich sporo trwa. No i jeszcze ten fajny Skirmish wydłużający zabawę
- Jak to każda strzelanka - tryby dla jednego gracza w końcu się znudzą. Dlatego dobrze mieć internet, co znacząco wydłuży czas spędzony z tym tytułem

Kolejna, bardzo ekscytująca, ale i wymagająca wyprawa do Normandii przeznaczona dla fanów wojennych gier. Lepsza, grywalniejsza i ładniejsza od poprzedniczki





# WORMS 4: TOTALNA ROZWAŁKA

**Boom! Boom! (mnóstwo wybuchów dookoła, planszę zasnuwa dym). Pozdrów od nas Elvisa. I nie przejmuj się, że Twój właśnie uśmiercony Worm zostanie zapamiętany jako...bezużyteczny. Boom! Boom! (kolejne tury, bronie i wybuchy - mnóstwo) Taka to już gra. A teraz wracaj w zaświaty!**

Powyższe kilka zdań to doskonałe podsumowanie najnowszej części Wormsów. Polski dystrybutor pisze w instrukcji: "To więcej niż rozwałka, to więcej niż wojna. To absolutny ROBALOGEDDON". I nie sposób się z tym nie zgodzić. Brak tylko wzmianki o ogromnej dawce dobrego (a momentami mocno czarnego) humoru, którego przykłady zamieściliśmy we wstępie. Po niezbyt udanych Wormsach 3D i eksperymentach z formą rozgrywki w Worms Forts: Oblężenie, przyszła kolej na powrót do korzeni. Totalna Rozwałka nawiązuje do starych (czytaj rozgrywanych w 2D) części i jest zdecydowanie najlepszą z dotychczasowych odsłon robali w trójwymiarowym środowisku. Twórcy przestali eksperymentować i skupili się na dopracowaniu tego, za co wszyscy tak bardzo kochaliśmy stare Robale, czyli olbrzymiej grywalności i genialnym poczuciu humoru. Dodano nowe uzbrojenie, które znacząco zwiększyły możliwości efektywnego eliminowania wrogów. Na dalekie dystanse świetnie sprawdza się snajperka zabierająca 40 punktów życia. W przypadku dłuższej bitwy najlepiej użyć trującego gazu, zabierającego co turę życie zarażonym robalom. Jeżeli ktoś preferuje bardziej łopatologiczne środki, koniecznie powinien spróbować wbić (dosłownie) młotem przeciwnika w ziemie, unieruchamiając go w ten sposób. Z kolei Nadmuchiwany Brytol po złapaniu wroga unosi się wysoko w powietrze, następnie eksploduje, zostawiając swoją ofiarę na pastwę grawitacji. Z nowych narzędzi trzeba wymienić pozwalającą latać Miksturę Ikara oraz tworzący pole ochronne Bańkomat. Wciąż Wam za mało? Kolejną innowację - Fabryki Broni stworzono specjalnie z myślą o Was. Ten wspaniały edytor pozwoli stworzyć śmiercionośną broń idealnie dopasowaną do osobistych preferencji. Broń budujemy od postaw, określając jej wygląd, zasięg, si-

## MOCNY PUNKT

■ Na, celowo nie wspominany w recenzji, tryb Wyzwania składa się kilkanaście minigierek. W każdej z nich w ciągu określonego czasu musimy wykonać jakieś zadanie. Oprócz tak standardowych, jak konfrontacja na strzelnicy, czeka nas wyścig na orientację, obsługiwanie plecaka odrzutowego w ekstremalnych warunkach oraz kolekcjonowanie skrzynek za pomocą...owcy. Zaś za zarobione pieniądze uatrakcyjnimy rozgrywkę, dzięki wizycie w sklepie z przedmiotami





■ Robalom się nudziło, więc postanowiły się trochę rozerwać...

## WYBÓR ROBALA

■ **Worms 4: Totalna Rozwałka** - najnowsza i jedna z najlepszych odsłon kultowych wojen najbardziej śmiesznych bezkręgowców świata. Koniecznie musicie zagrać!

■ **Worms: Armageddon** - klasyczna, iście wybuchowa mieszanka robali oraz mnóstwa śmiercionośnych broni. Czujemy wielki sentyment do tych długich wieczornych zabaw z Wormami:)

■ **Worms Forts: Oblężenie** - Mimo ciekawego i innowacyjnego pomysłu gra, okazała się pudłem. Taktyczne rozgrywki nie są w stylu robali, które zawsze idą na żywioł

## INFO



**Dystrybucja PL:** CD Projekt
**Producent:** Team 17
**Wydawca:** Codemasters
**Wersja językowa:** Polska
**Premiera:** Już jest
**Typ gry:** Zręcznościowa
**Cena:** 99.90 zł
**Internet:** www.wormsmayhem.com
**Wymagania:** PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
**Online:** Tak

lę rażenia itp. Niestety, nie można wykreować zbyt wypasionej zabaweczki (zgadza się - my też od razu ustawiliśmy wszystkie parametry na maxa) ponieważ to zbytnio wypaczyłoby wynik rozgrywki. Postęp naszych prac nadzoruje specjalny wskaźnik, który nie pozwoli na zapisanie zbyt śmiercionośnych broni. Skoro już jesteśmy przy edytorach, przejdźmy do tworzenia wormów i własnej drużyny. Autorzy przygotowali po kilkadziesiąt przezabawnych skórek dla każdej z czterech kategorii: głowa, oczy, twarz, ręce. W sumie możliwe są setki (o ile nie tysiące) tak śmiesznych kombinacji, jak na przykład robal z wielkim afro, w różowych disco okularach, z kowbojskim wąsem i pirackim hakiem zamiast amputowanej ręki. Ponadto swoim małym podopiecznym wybierzemy także nagrobek oraz zawołania bojowe. Tak przygotowani do zabawy możemy wreszcie przejść do głównego dania gry - totalnej rozwałki. Tylko pytanie na jakich zasadach chcemy się bawić? Do określenia aż 6 stron opcji, pozwalających zdecydować o każdym aspekcie rozgrywki - od ilości amunicji, przez siłę wiatru, czas tury, a kończąc na określeniu częstotliwości spadania skrzynek z bronią. Natomiast jeżeli nie chcecie po kolei ustalać wszystkich drobiazgów, skorzystajcie z usług Robaczego tygla. Stworzony na wzór jednorękiego bandyty, automat wylosuje 3 główne warunki, na jakich będzie toczyć się rozgrywka. A tych mamy naprawdę wiele - istnieje aż 10 tysięcy kombinacji na stworzenie losowej gry. Ponadto Totalna Rozwałka oferuje tryb Historia przeznaczony dla jednego gracza. Są to przygody szalonego profesora i grupki jego studentów, którzy najpierw zaangażowali się w działania militarne, poczym w skutek wypadku przenieśli wehikułem czasu do średniowiecza. Jednak z oczywistych względów gra wieloosobowa bije na głowę tryb dla jednego gracza. Tutaj prócz klasycznego Deathmatchu do dyspozycji kilka ciekawych opcji. W Ocalałym walczymy robakami jeden na jeden, w Obronie Posągu trzeba zniszczyć posągi przeciwnika, równocześnie broniąc swoich, zaś Ojczyzna to rozgrywka taktyczna z fortami w roli głównej. No i jest jeszcze Zniszczenie - tryb przeznaczony dla fanów wielkich eksplozji, albowiem chodzi tu o całkowite zniszczenie bazy oponenta. Ostatnimi atrakcjami, jakie znajdziemy w tym worku pełnym prezentów o nazwie Worms 4 jest Sklep z przedmiotami. Można kupić nowe mapy, ścieżki dźwiękowe, skórki dla Wormsów i inne gadżety uatrakcyjniające rozgrywkę.

Dotychczas rozwodziliśmy się nad zaletami Totalnej Rozwałki, nad jej ogromną grywalnością wynikającą z mnogości trybów i opcji do wyboru oraz mnóstwa przezabawnych scenek i komentarzy robali. Pora na tę mroczniejszą stronę Worms 4. Monotonia utworów muzycznych podczas zabawy, powoduje pojawianie się odruchu ściszania głośników. Także liczne błędy graficzne oraz przenikające się tekstury nie uatrakcyjniają rozgrywki. Choć nie mamy zastrzeżeń do interfejsu, do kamery już owszem, zwłaszcza podczas używania odrzutowego plecaka. Niestety, twórcy chcąc uczynić rozgrywkę jak najbardziej widowiskową wpadli we własne sidła. Duża ilość wybuchów jest super, ale mnóstwo dymu zasnuwającego planszę i zasłaniającego ostatnie chwile zaatakowanego robala, już nie. Jednak mimo tych wpadek i faktu, że oprawa audiowizualna nie stoi na najwyższym poziomie, oceniliśmy najnowsze Wormsy tak wysoko, bowiem zabawa jest przednia, rozgrywka wciąga jak wir oraz dostarcza wielkiej satysfakcji. Totalna Rozwałka pochłania do tego stopnia, że człowiek nie chce oderwać się od komputera i zaniedbuje swoje obowiązki. Mówiąc krótko, tych robali i tej gry po prostu nie da się nie lubić. ■

## DETALE

- 25 misji dla jednego gracza
- 20 broni
- 5 tematycznych scenerii
- 20 plansz do gry wieloosobowej i 5 różnych trybów
- 3 rozbudowane edytory: robali, broni i rozgrywki



■ Puszczająca trujące gazy babcia, to jedna z groźniejszych broni w grze:)



## PRZECIEKI

■ Wormsy powróciły po raz kolejny. Wojownicze robaki są naprawdę żywotnymi stworzeniami. Ciężko uwierzyć, ale to już ponad 10 lat od pierwszego spotkania z nimi. Dotychczas mieliśmy okazję zagrać w siedem części tej kultowej serii. Totalna Rozwałka jest już ósmą z kolei i damy sobie uciąć głowę, że nie ostatnią. Choć to akurat nam nie przeszkadza, bo czas w towarzystwie robali zazwyczaj spędzaliśmy bardzo miło

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Mnóstwo trybów do wyboru, wciągająca akcja, śmieszne sytuacje, doskonałe edytory
- Gra czasem się zawiesza, wybuchy przesłaniające umierających oponentów, niska sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników

**GRAFIKA**
+ Małe wymagania sprzętowe, zabawnie wyglądające robale, ciekawie zaprojektowane plansze
- Błędy graficzne, niezbyt widowiskowa, przeciętna, (jak na dzisiejsze czasy) oprawa wizualna

**DŹWIĘK**
+ Prześmieszny sposób porozumiewania się wormów
- Monotonna muzyka

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Z tak wieloma trybami i tak rozbudowanymi możliwościami tworzenia własnej rozgrywki, zabawa na bardzo długo gwarantowana
- Dobrze mieć internet, bo gra przeciw komputerowi w końcu się znudzi, przeciw żywemu przeciwnikowi raczej nie

Najlepsza od kilku lat odsłona Wormsów - śmieszna, grywalna i wybuchowa. Polecamy wszystkim, ten tytuł jest zdecydowanie wart swojej ceny



# OFICJALNE PORADNIKI




**JAK ZAMAWIAĆ:** Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 610 21 43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: ■ **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White** ■ **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

**OFICJALNE PORADNIKI DO GIER**
**PROMOCJA!!!**
**TERAZ TYLKO 12 ZŁ!**

**POPRZEDNIE NUMERY**

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

**JAK ZAMAWIAĆ**

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 9/04. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). **Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.**

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

**PRENUMERATA**

**- Oficjany Poradnik GRATIS!**

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 70 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.

Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 35 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".




Pełne gry: Europa Universalis, Beach Soccer




Pełna gra: Casanova




Pełna gra: Restaurant Empire




Pełne gry: Beach Volleyball, Battle Isle: Wojna o Andozję




Pełne gry: Kochan: Battles of Achriman Speed Thief Piłkarskie MŚ




Pełne gry: Mortyr Supercross Kings




Pełne gry: Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave




Pełne gry: Nina Trylogia Pacific Warriors




Pełne gry: Starmageddon 2 Rzeźnik




Pełne gry: Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation




Pełne gry: Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer




Pełne gry: Wings Of Honour Elite Hell Squad Taxi Racer N.Y.




Pełne gry: Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander




Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników




Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy




Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy






Zapisz swoje imię na kartach historii
Zrób to krwią podbitych narodów!






Najsłynniejsza strategia RTS powraca!

W sprzedaży od 1 grudnia





3CD

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · CD PROJEKT · PL

www.ageofempires3.com

Microsoft game studios · ENSEMBLE STUDIOS



UBISOFT · PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT · gram.pl Z CDPROJEKT